Ejercicios de tiempo y espacio
a partir del video-retrato y el túnel

Diana Carolina Huertas Arcila

Trabajo de grado para optar por el titulo de Comunicadora Social
Campo profesional: Producción Audiovisual
Director: Andrés García La Rota

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y LENGUAJE
CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
BOGOTA
2010

Reglamento de la Pontificia Universidad Javeriana
Artículo 23

"La Universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos
por los alumnos en sus trabajos de grado, solo velará porque no se publique
nada contrario al dogma y la moral católicos y porque el trabajo no contenga
ataques y polémicas puramente personales, antes bien, se vean en ellas el
anhelo de buscar la verdad y la justicia"

Bogotá, 8 de junio del 2010

Señor
JÜRGEN HORLBECK
Decano académico
Facultad de Comunicación y Lenguaje
Pontificia Universidad Javeriana
Ciudad

Estimado Jürgen Horlbeck:

Presento a consideración de la facultad y de usted el presente trabajo de grado 'Ejercicios de tiempo y espacio a partir del video-retrato y el túnel' el cual desarrolle en el primer semestre académico del año 2010, para optar por el titulo de comunicadora social en el campo de producción audiovisual.

Cordialmente,
Diana Carolina Huertas
C.C. 1'019.029.094 de Bogotá

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN 3

1. **EL ESPACIO** 6
   - 1.1 BOGOTA DC COMO ESPACIO URBANO 11
     - 1.1.2 LO PÚBLICO Y LO PRIVADO 14
   - 1.2 LA CIUDAD EXPRESIVA 17
     - 1.2.1 EL KIT 20

2. **LOS TÚNELES** 22
   - 2.1 UN MEDIO ALTERNATIVO 22
   - 2.2 LA CIUDAD Y EL TÚNEL 24
     - 2.2.1 REDES Y SISTEMAS 26

3. **EL RETRATO** 28
   - 3.1 EL VIDEORETRATO 33

4. **VIDEO MASS MEDIA** 34
   - 4.1 VIDEO EN EL ARTE 39
     - 4.1.1 LUZ EN IMAGEN: PROYECTAR VIDEO 42
     - 4.1.2 INTERVENIR EL MEDIO 44
     - 4.1.3 TECNOLOGIA EN EL ARTE Y VIDEO 45
     - 4.1.4 REFERENTES DE VIDEO-PROYECCIÓN EN EL ARTE 47
       - 4.1.4.1 FERNANDO LLANOS 48
       - 4.1.4.2 ANDREA VELAZQUEZ 49

5. PROPUESTA **51**

5.1 ESPACIO – TIEMPO: TÚNEL Y VIDEO RETRATO 51

6. METODOLOGÍA **55**

6.1 LOS VIDEORETRATOS 55

6.2 EL TÚNEL A INTERVENIR 57

6.3 ESPECIFICACIONES TÉCNICAS 60

6.4 EJECUCCIÓN 61

7. CONCLUSIONES **62**

7.1 CON RESPECTO AL VIDEO RETRATO 62

7.2 CON RESPECTO AL TUNEL COMO MEDIO 63

7.3 CON RESPECTO AL ESPACIO TIEMPO 64

8. BIBLIOGRAFÍA **65**

INTRODUCCIÓN

Este proyecto propone la intervención del espacio del túnel, analizando así un posible uso de éste lugar como un medio alternativo de comunicación para la exposición audiovisual. Dicha intervención constara de una proyección de video retrato que en relación con el túnel, supone una reflexión con respecto al espacio-tiempo.

Desde que entre a estudiar comunicación social, sentí una fascinación por el énfasis audiovisual y la integración que proponía de la imagen y el sonido. Leí y conocí personajes quienes creen que en el audiovisual hay una herramienta lo suficientemente expresiva para ilustrar cualquier cosa. He tenido la oportunidad de ver mi énfasis desde la perspectiva informativa, en la cual el hombre mediante la imagen y el sonido puede establecer un proceso de intercambio de información, vinculado con los objetivos de la comunicación de masas y el entretenimiento, hasta el audiovisual basado en teorías estéticas vinculadas con formas de expresión y representación, como las propuestas planteadas por el "videoarte".

El medio audiovisual propone *el video* que bien es utilizado en el área artística y comunicacional cuyo poder se basa en la imagen y el sonido. En una nueva era donde el mundo se entiende como audiovisual e interactivo generando niveles de inmersión, el video recobra importancia y pasa a ser un útil instrumento tanto para expresar como para informar sugiriendo además un "consumo" masivo. El video en manos de la publicidad con los VTLS y los televisores en baños públicos y buses encuentran un espacio para vender productos, y los video artistas encuentran en diferentes lugares los espacios para exponer sus obras ya sea con televisores o la video proyección. En el libro *El arte del video,* Wolf Vostell dice al respecto "Una de las primeras iniciativas consistió en apropiarse del televisor y expropiarle sus funciones naturales para situarlo y relacionarlo con una realidad exterior, que puede ser un bloque de hormigón, la imagen de un campo de concentración o una tumba."(1991, p.43)

Es ante estas formas de hacer uso del video que propongo la realización de una video-proyección en un túnel usando el video retrato como imagen a proyectar. ¿Qué ocurre con el espacio? ¿Se transforma? ¿Es posible entender este espacio como un medio? ¿Una imagen que no corresponde al contexto del túnel como cambia el paisaje? ¿Qué ocurre con sus habitantes? ¿La imagen del video resulta indiferente para dichos "habitantes"? ¿Podríamos hablar de un espectador encontrado?

El túnel cuenta con un espacio-tiempo lineal, es un lugar con flujos y direcciones determinados desde el momento de su construcción. ¿Pero qué ocurre si se propone un espacio-tiempo alterno dentro del túnel, a partir de un video retrato? ¿Este espacio podría dejar de ser lineal?

La ciudad cuenta con numerosos lugares públicos que han servido como espacios de "exposición"; la publicidad los ha utilizado para colocar con sus anuncios comerciales y el arte para llevar a cabo formas de expresión artística como el grafitti. El video se ha convertido en parte de la sociedad y en Bogotá los túneles podrían ser un espacio potencial en el cual se puede participar mediante las exhibiciones audiovisuales. El Light Tunnel[1] del Aeropuerto de Wayne County en Detroit, por ejemplo, cuenta con una instalación de luces las cuales se prenden y mueven de acuerdo a un patrón de música original que también se puede oír cuando los pasajeros pasan por este pasillo. En Munich, el túnel de la estación del U-bahn Odeonsplatz, ha servido en varias ocasiones para la exposición de obras que van desde la pintura a la fotografía. En Bogotá se han realizado

[1] Éste túnel ubicado en la terminal McNamara en el Aeropuerto Wayne County en Detroit, Estados Unidos; Cuenta con una instalación de luces de colores que cambian constantemente y cuyos visos se reflejan en las paredes.

"Esta instalación es una de las primeras en Estados Unidos, a gran escala utilizando la iluminación LED que cambia de color, fue producido por James Mills - Foxfire y por las fábricas de vidrio de Pontiac, Michigan. La pantalla ha ganado varios premios de diseño de iluminación, incluyendo el prestigioso Premio al Mérito Guth" Wikipedia. FOTO: Steve Hopson

exposiciones parecidas a éste túnel de la ciudad alemana, el “Transarte” por ejemplo, fue una exhibición que se llevo a cabo a principios del mes de Julio del año 2009, en el túnel de tránsito peatonal ubicado en la estación del Ricaurte de Transmilenio que contaba con obras de artistas como: Nadín Ospina y Ana Mercedes Hoyos.

¿Que implica la apropiación del túnel? ¿Es posible hablar de estos lugares como alternativos para exponer video? ¿Qué ocurre con el video retrato y el túnel? A continuación explicare las situaciones y puntos que me llevaran a la realización de éste ejercicio y a las posibles respuestas de éstos interrogantes.

1. EL ESPACIO

¿Cómo lo determino? ¿Tangible o circunstancialmente?, El espacio está presente en nuestras vidas de forma inevitable y puede adquirir diferentes connotaciones de acuerdo a las situaciones, acciones y actividades que cada uno de nosotros planteamos. Pero ¿Por qué hablar de espacio? ¿Por qué pensar en él?, en realidad ¿basta mirar el diccionario para obtener una descripción específica del término en matemáticas, en física, en biología, o en cualquier otra área de estudio?, ¿basta saber que la palabra deviene del latín y que hace parte de nuestro vocabulario desde hace más de 2000 años?, ¿Eso es todo lo que debemos saber de él?; El espacio más allá de ser una creación en el lenguaje del hombre; cobra una importancia significativa y única cuando nos detenemos a observar como el ser humano ha necesitado de un término o de una forma lingüística, escrita o hablada que lo ubique en la vida, saber y conocer dónde estamos y de dónde venimos, nos encontramos en una constante búsqueda de nuestra existencia a partir del 'lugar'.

"Así pues, los antropólogos estudiaron, en las sociedades que llamamos tradicionales, cómo la identidad, las relaciones sociales y la historia se inscribían en el espacio. En África, como en Asia, en Oceanía o en América, ni la distribución de las aldeas ni las pautas de residencia, ni tampoco las fronteras entre lo profano y lo sagrado están dejadas al azar. No nacemos donde quiera, no vivimos en cualquier lugar […] Incluso las poblaciones nómadas tienen un relación muy codificada con el espacio" (Auge, 2007)

¿y que es un lugar? y ¿Qué somos nosotros? ¿Somos los sujetos que ocupamos ese espacio?.

Como seres humanos nos vemos en la necesidad de adaptarnos y adaptar, buscar las herramientas adecuadas para desenvolvernos con el entorno; proceso de búsqueda mediante el cual descubrimos, construimos y nos apropiamos de los espacios en los que, aparte de satisfacer necesidades básicas como el descanso y la recreación, se configuran

muchos de los rituales que llevamos a cabo cotidianamente. La cocina, por ejemplo, fue construida con un fin específico y la sociedad comprende que este espacio está diseñado para preparar y almacenar alimentos, este lugar se estructura en los diferentes hogares alrededor del mundo como primordial, el cual atiende una necesidad y hace parte de los espacios para muchas personas en el que se realizan rituales cotidianos.

La cocina es un espacio propuesto por el mismo ser humano desde que adopta la necesidad de elaborar alimentos y se ha ido modificando en la misma medida que lo han hecho las sociedades en términos de vivienda. La sociedad cambia con el paso de los años, las pequeñas ciudades conformadas por unas cuadras crecen, se configuran los barrios donde las actividades comerciales empiezan la transformación de actividades, ya no es necesaria una cocina con una gran alacena; pues hay tiendas cercanas a la casa que abastecen de alimentos, ya no resulta primordial tener un horno; pues las panaderías cumplen con la elaboración del pan.

La sociedad se transforma y de la misma manera ocurre con el individuo en su hogar; el lugar en el que éste reside, habita, y desarrolla sus rituales, se modifica cuando los espacios comerciales como las panaderías y las tiendas se convierten en extensiones del hogar. Este espacio vive con la nostalgia de lo que el tiempo deja y lo que se va; la cocina sufre de cambios en su estructura y diseño, modifica rituales, pero se mantiene como un espacio vital en la cotidianidad del hombre.

De acuerdo a Alfred Radcliffe[2] "las costumbres de un pueblo contribuyen a la estabilidad social de un grupo humano". Cuando la sociedad adopta cambios en su hogar se transforma progresivamente conjunto sus individuos, estos cambios implican un acuerdo colectivo de modo tal, que por ejemplo, ya no es un solo barrio con una panadería, son muchas panaderías en la ciudad y la gran mayoría de los ciudadanos se acostumbran a comprar el pan y no hacerlo en casa. La estabilidad del pueblo en los términos que propone Radcliffe, se basa en las costumbres, que si bien, se van modificando, en tanto el

[2] Antropólogo social británico (1881-1955). Uno de los principales exponentes del funcionalismo estructural.

tiempo y las necesidades que este va generando impliquen la elaboración y adaptación de nuevas actitudes, herramientas y espacios, aceptados por la sociedad.

Así como ocurre con la cocina, el hombre propone la utilización de diferentes espacios para la realización de sus actividades, lugares que son adecuados para cumplir con unos fines específicos según las necesidades que a éste se le van presentando.

Durante la niñez nos apropiamos de los espacios pasa satisfacer actividades como las relacionadas con el juego; Gaston Bachelard en *La Poética del Espacio*, bien nombra un ejemplo que él mismo ha encontrado sobre los espacios durante la niñez "En su libro sobre Boudelaire, Sartre cita una frase que merecería un largo comentario. Está tomado de una novela de Huges: 'Emilia había jugado a hacerse una casa en un rincón en la proa misma del barco…'" (1997, p. 173).
Richard Hughes en la *Tempestad Sobre Jamaica* ilustra como 'Emilia' se apropia de un espacio para crear otro totalmente diferente, hace de un rincón del barco -la proa- el lugar para asentar una casa. Para una niña de 4 años el juego denominado popularmente como la "casita" implica la elaboración de un espacio propio constituido por un espacio físico específico que a la misma vez es imaginario: Por lo general dicha casita es construida por las niñas en su propio cuarto con elementos como sábanas y ropa que hacen de techo y una que otra pared, para su jugador tiene desde la sala hasta los cuartos y es un lugar al que se accede y del que se sale.

Resulta importante extraer de este juego y su realización la importancia de una visión personal con respecto al entorno, ya que son las ideas de la(s) niña(s) las que le otorgan un sentido a éste espacio. Dicha casita es creada para quien juega y hace en ella sus actividades vinculadas con un imaginario individual, un punto de vista único con respecto al uso de dicho espacio. El desarrollo de éste juego implica la representación de un lugar, la 'casita' un lugar propio de su jugadora y nace de su imaginación, pero esto se logra a

partir de una referencia real y tangible de los elementos y situaciones que rodean a un niño o una niña durante su crecimiento.
El que la jugadora haga su propia casa con un techo y cuatro paredes, significa que tiene un referente visual de cómo y en que consiste el espacio de la casa.

La imaginación y el desarrollo de una actividad basada en un recurso tan simple, como también lo puede ser una caja de cartón para un niño y hacer de ésta una nave espacial o un avión, implica habitar y modificar un espacio.

¿Es posible afirmar que el espacio es lo que el sujeto haga de él? Julio Cortázar escribe en *Las Historias en famas y cronopios*:

> *Una esperanza se hizo una casa y le puso una baldosa que decía: "Bienvenidos los que llegan a este hogar". Un fama se hizo una casa y no le puso mayormente baldosas. Un cronopio se hizo una casa y siguiendo la costumbre puso en el porche diversas baldosas que compró o hizo fabricar. Las baldosas estaban colocadas de manera que se las pudiera leer en orden. La primera decía: Bienvenidos los que llegan a este hogar. La segunda decía: La casa es chica, pero el corazón es grande. La tercera decía: La presencia del huésped es suave como el césped. La cuarta decía: Somos pobres de verdad, pero no de voluntad. La quinta decía: Este cartel anula todos los anteriores. Rajá, perro.* ("Haga como si estuviera en casa", 2007)

Las baldosas de cada casa tenían la posibilidad de describir el sujeto que la habitaba; tanto una 'esperanza', como un 'fama' y un 'cronopio', mediante la utilización de su propio espacio -el porche de su casa-, expresaban un punto de vista que bien es propio del sujeto y hace parte de una identidad, que (en este caso) se expone a partir de dichas baldosas.
El hombre se apropia de un espacio y tiene la posibilidad de usarlo como un medio de comunicación, pues el estado de este y la manera en cómo es ocupado, expone

información, que bien podría ilustrar el uso del espacio y características culturales de quién lo habita.

El espacio por lo tanto tiene un uso basado en nuestras acciones, y adopta un sentido a partir de lo que un sujeto haga de y en este (apropiación y el diseño de y en ellos) para múltiples propósitos que están vinculados con las necesidades; desde la supervivencia hasta las apropiaciones con fines expresivos.

1.1 BOGOTÁ DC COMO ESPACIO URBANO

Si hablamos de espacio urbano estamos hablando de lo perteneciente a la ciudad, un área que cuenta con una gran población y en la que se desarrollan las principales actividades para el desarrollo económico, político y social de un país. En Colombia, Bogotá[3] es una de las ciudades más importantes y juega un rol determinante para la sociedad gracias a los espacios que ésta ofrece.

El espacio urbano se convierte en un área configurada y determinada por sus habitantes y las acciones que llevan a cabo en ésta, pues su población es quién hace de la ciudad lo que es, que exista, en tanto el ciudadano no solo es el dueño legítimo de su lugar de nacimiento (como derecho), sino que se apropia de este espacio durante el desarrollo de su vida.

Ciertamente como una de las características primordiales del espacio urbano, sus habitantes juegan el rol más importante, de lo contrario, una ciudad no funcionaria; es como la sangre que recorre el cuerpo, el cuerpo es la ciudad y su sangre son sus ciudadanos; necesitan circular y hacer funcionar el cuerpo. La falta de sus habitantes es como un cuerpo que pierde sangre, se vuelve débil, pálido, hasta que muere.

Allan Poe en *El hombre de las multitudes* describe de forma minuciosa y circunstancial personajes que transitan la ciudad donde a la mirada de muchos de sus coterráneos no son más que fantasmas, se sabe que están ahí, se les siente su presencia pero vagan de un lado a otro, fantasmas que no están muertos y que cobran vida solo por estar en la ciudad por moverla y por hacerla funcionar, por hacer que los espacios urbanos recobren fuerza en su significado gracias a la presencia de sus habitantes.

[3] En 1830 bajo el nombre de la Gran Colombia, Bogotá se fija como la capital del país y fueron los españoles, criollos e indígenas los primeros habitantes que se encargaron de consolidar en esta ciudad los núcleos familiares que compondrían hasta el día de hoy los ciudadanos de la capital.

La transformación de y en una ciudad impulsa el desarrollo y sus flujos crean una dinámica, la modernidad bien lo ilustro con el crecimiento y los avances en sistemas integrados y redes de ciudades como París y su alumbrado eléctrico que represento un avance circunstancial en la iluminación urbana.

Creo conveniente nombrar los residentes del espacio urbano, ya que su importancia no se ejerce únicamente en la ciudad como espacio físico, pues su mayor peso recae en la sociedad y los roles que desempeñan los individuos que la componen con respecto a la evolución intelectual, artística y comunicativa. Resulta conveniente analizar los espacios que ofrece la ciudad y como éstos son administrados y utilizados por los ciudadanos[4] con el fin de comprender tendencias ideológicas, pensamientos y formas de expresión que se encuentran a lo largo de una gran urbe como Bogotá. Armando Silva dice con respecto a los imaginarios urbanos "Digamos que los imaginarios urbanos no están en un pedazo de tierra, sino en lo que anima a una representación grupal. La ciudad es una red simbólica porque en todo momento es urbanizada y la urbanización se da en redes." (2005)

Para el siglo XIX, las ciudades en Europa sufren de cambios trascendentales en su estructura; tanto la arquitectura como el urbanismo despegan, y las ciudades desarrollan sistemas de redes como el agua y el gas que implican un cambio fundamental en las actividades y formas de vida de los ciudadanos, esto en tanto se alteran los flujos de trabajo dado que dichos servicios empezaban a ser de acceso fácil en relación a épocas pasadas, lo que implicaba una sistematización más determinante en las ciudades. Para éste siglo tanto el urbanismo como la arquitectura estuvieron en búsqueda de una organización de espacios en el cual se pudiera dividir la población y sus actividades (en su mayoría con fines industriales), a lo que se sumaba la elaboración de éstas redes de

[4] En este proyecto quienes son los directamente afectados por la imagen y el sonido son aquellos que sostienen un acercamiento a la proyección de video –ciudadanos-, si bien, es claro que el espacio será intervenido y es el físicamente afectado, pero son los espectadores quienes reaccionan ante la imagen.

servicios lo que haría la vida en la ciudad más tecnificada, de mayor flujo, productividad y constante movimiento.

Las ciudades alrededor del mundo así como Bogotá funcionan como redes de tránsito, flujo e información, son un gran sistema social en el que las actividades culturales, comerciales y políticas se llevan a cabo y cuyo desarrollo depende de sus habitantes y otros factores.

¿Qué define a Bogotá? ¿Cuál es su verdadero espacio? ¿Cómo lo ubico? García Canclini dice en una entrevista, con respecto a la cultura y los imaginarios urbanos:

> *Aunque se ha relativizado mucho el contexto urbano, ya no sólo son necesarias las discusiones sobre qué es lo que define a una ciudad, sino sobre la manera en que nos situamos respecto de varias ciudades que pueden estar contenidas bajo un mismo nombre: México, DF; Santiago de Chile; Buenos Aires; Sao Paulo. Imaginamos las ciudades en zonas conocidas. Atravesamos en una megalópolis ciertas zonas para ir a trabajar, a estudiar, a consumir, pero la mayor parte de la ciudad la desconocemos…Cada habitante fragmenta y tiene conjeturas sobre aquello que no ve, que no conoce, o que atraviesa superficialmente* (Lindon, 2007 Agosto)

Canclini hace especial referencia a los habitantes de la ciudad y cómo es posible observar un ciudadano que transita y habita por ésta desconociendo otros espacios diferentes a los que concurre normalmente. Pone de manifiesto que la cuestión no es solo definir la ciudad sino percibirla y conocerla a partir de los espacios que esta nos ofrece, y que muchas veces nosotros como ciudadanos no vemos ni percibimos quizás por la misma dinámica cotidiana en la cual, nuestras acciones pueden estar determinadas en términos de producción.

1.1.2 LO PÚBLICO Y LO PRIVADO

Él término de lo público nace con el nacimiento del estado-nación, entendido como un territorio delimitado que cuenta con la autoridad administrativa del gobierno, en cuyo caso se reconoce el derecho de propiedad unánime del ciudadano sobre su ciudad.

Bogotá a dejado de ser la de los años 20's; donde la plaza en la cual se fundó la ciudad solo contaba con unas cuadras a su alrededor; esta plaza que representa un gran hito histórico para los capitalinos fue y es desde sus inicios un lugar de congregación público, cuyo uso ha cambiado de forma drástica pues pasó de ser un mercado de víveres del S XIX a tener un uso más de tipo cultural.

Con el paso de los años se han ido consolidando espacios públicos en Bogotá entendidos bajo un acuerdo colectivo en el cual se determinan unas áreas compartidas, como los parques cuyas zonas verdes han sido diseñadas para hacer deporte, realizar actividades lúdicas y recreativas, o como las aceras peatonales en zonas residenciales; estás aceras pertenecen a toda la ciudadanía y no son de uso exclusivo para residentes de las casas que se ubican frente a éstas.

El espacio público como el de Bogotá[5] nace de las necesidades urbanas colectivas, la misma ciudad necesita de espacios compartidos para poder funcionar equitativamente; además de satisfacer el uso de lugares en los que se puedan desarrollar las ofertas públicas de eventos y actividades que sean de gran envergadura; permitiendo así la expresión social.

Lo público y lo privado debe entenderse bajo un margen dicotómico, ya que la existencia de uno hace necesaria la existencia del otro, es como hablar de lo feo y de lo lindo, de lo

[5] Resulta importante entender los espacios públicos en Bogotá como un territorio compuesto por un conjunto de inmuebles, elementos arquitectónicos, recursos naturales e infraestructuras; a los cuales se tiene libre acceso y en el que se pueden desarrollar ciertas actividades.

bueno y de lo malo, estos dos términos son opuestos pero indispensables a la hora de hablar del espacio urbano. Ambos términos están sumamente ligados y son extremos dado que sus propuestas apuntan hacia puntos diferentes; el espacio es o público o privado.

Uno de los elementos primordiales para definir lo privado de lo público se concentra en el factor económico; que si bien, implica un aspecto vinculado con las clases sociales, creación y elaboración de categorías que privilegian y resultan convenientes para las personas pudientes o adineradas. Hay casos en los que el acceso a ciertos lugares requiere del pago por un monto específico de dinero (fenómeno similar que ocurre con los bienes públicos[6];) lo que otorga un carácter de exclusividad impartido por el principio de lo privado.

Quien tiene los medios para realizar estos pagos, obtiene por consiguiente un derecho de acceso sobre determinado espacio. Los clubs deportivos, por ejemplo, son muy estrictos en esta regla y ciertamente los hace diferentes de otros lugares que prestan los mismos servicios. En dichos "clubs" se compran acciones[7] que le otorgan a su adquiridor un derecho de propiedad sobre este lugar, el cual, también le pertenece a otras personas que de la misma manera realizaron el pago; quién no posea acciones (quién no las ha comprado) no tiene acceso a este lugar y ni a sus servicios.

Como lo opuesto a lo público, aquí estamos hablando entonces no de un aspecto colectivo si no de un aspecto individual, lo perteneciente a pocas personas.

"Lo público tiene su origen semántico, en el pueblo, en aquello que le es propio a la comunidad, a 'todos'". En términos de espacio público estaríamos hablando de un

[6] Los bienes públicos se diferencian de los espacios públicos por un carácter de técnico. En términos generales ambos son de acceso libre pero los bienes públicos se reservan el derecho de entrada partiendo de unas tarifas fijas, medios de pago. Es decir que todos tenemos derecho a acceder a los bienes públicos, pero la entrada está determinada por las capacidades económicas del individuo.

[7] Las acciones, en este caso, corresponden a una fracción económica del capital de una institución, las cuales son compradas y vendidas a individuos (accionistas) quienes quieran obtener una propiedad sobre dicha institución, estas personas adquieren además junto a la acción derechos y deberes sobre la institución.

derecho de pertenencia de los ciudadanos sobre ciertas áreas en las cuales pueden desempeñar sus actividades, y por tanto que son de libre acceso. Marcel Duchamp, habla de lo público como lo expuesto al ojo y lo privado como todo aquello que no se puede ver; desde la ventana de una casa es posible verlo todo hacia a fuera, un "afuera" perteneciente al margen de lo público, pero si se mira hacia dentro de la casa -estando afuera-, resulta imposible, la intimidad de la casa es de origen privado y no está a la vista de todos. Ambas definiciones como lo expone Duchamp estarían basadas en términos de acceso, a lo que todos pueden acceder como público y a lo que solo unos cuantos acceden como lo privado.

Los espacios públicos se consolidan como necesarios y propicios para la expresión, no obstante cuentan con reglamentos y especificaciones sobre el tipo de uso que se le pueden dar a ciertas áreas limitando parcialmente su utilización por parte de ciudadanos, ya que a pesar de ser considerados como propietarios comunes deben atender al hecho de evitar acciones que pueden interferir con sus necesidades expresivas, impidiendo lo que diría Kant "Un sujeto hace uso público de su razón cuando expresa opiniones fundadas, argumentadas, ante el resto de la comunidad" (Varela, 2005, p. 70).

La creación e implementación de estos dos términos en el espacio urbano, involucra para la sociedad un mecanismo de control, es decidir quién hace parte de qué y porque, hechos que se vinculan a los aparatos sociales que ejercen estructuras de poder. Es claro que aquel que tiene dinero para acceder a ciertos lugares lo hace porque este factor lo hace diferente de aquel que no tiene los medios económicos para hacerlo, marcando de forma inmediata las clases sociales. Los ciudadanos se ven todo el tiempo cohibidos en términos de capacidad económica, desarrollo de actividades y modo de vida dada la importancia de estos dos términos -lo público y lo privado- en el espacio. La división de espacios públicos y privados es una muestra de la constante necesidad de estar impartiendo reglas que clasifican la sociedad. El espacio urbano se ve entretejido entre las dos situaciones que promueve tanto lo privado y lo público; Ya que a pesar de que el ciudadano tiene por derecho disfrutar y habitar su ciudad hay áreas determinadas que cuentan con restricciones que evitan el libre acceso.

1.2 LA CIUDAD EXPRESIVA

Resultaría interesante ver la comunicación como un todo en tanto la entendamos a partir de la necesidad de expresión del hombre. Cada gesto, palabra o movimiento demuestra de forma directa o indirecta ideas propias; intrínsecamente expresión. El ser humano a lo largo de su desarrollo y evolución goza de numerosos sentidos que le han permitido percibir, sentir y vivir su entorno, hechos particulares que lo conmueven, creando sentimientos y generando posiciones ideológicas determinadas sobre hechos particulares de la vida, los cuales son transmitidos de diferentes maneras; mecánica que se desarrolla en términos de comunicación, información e interacción.

El hombre entre sus muchas habilidades, capacidades y características goza de la libertad de percepción y al haberse desarrollado y evolucionado colectivamente, en sociedad, está expuesto a todo tipo de relaciones tanto físicas como psicológicas que determinan en él un pensamiento, una personalidad que lo definirá ideológicamente. La necesidad de expresión debe nacer de estas ideas sembradas en el individuo durante su desarrollo en la sociedad.

Un habitante de New York, México, o Bogotá piensa diferente con respecto a los ciudadanos de otras ciudades y viceversa, gracias a las situaciones creadas por el mismo contexto económico, social y cultural. La atmosfera y el ambiente que engendra cada uno de los habitantes produce espacios únicos, no por su locación geográfica, sino por la carga informativa que estás ciudades llevan consigo.

A largo de mi vida en Bogotá, puedo identificar esas necesidades de expresión en diferentes rincones de la ciudad, he podido observar como el deseo de dibujar se hace realidad en las paredes más imperceptibles, hasta un músico tocando el violín junto al chillido de los frenos de los buses en una acera peatonal, con el fin de que sus transeúntes le colaboraren económicamente. La ciudad deja de ser solo nuestro hogar para

convertirse también en un lienzo en el que cualquiera puede expresarse, en el que cualquiera puede intervenir con una imagen, con un sonido, y con su cuerpo.

El grafiti entendido como una forma de pintura que se apropia del inmobiliario urbano como lienzo, es una de las formas estéticas más populares y conocidas en las ciudades (incluso en Bogotá) interpretado como 'arte urbano' el cual hace uso de lugares específicos como los muros, los cuales brindan una posibilidad de comunicación y divulgación para muchos artistas que encuentran en las pinturas una forma de expresión que pueden compartir con la ciudad. Desde un nombre escrito en una pared hasta el esténcil con un discurso político, hablamos de una técnica propia del ser humano; desde las cavernas de Altamira es posible ver como la técnica de la pintura en los muros ha sido un aspecto clave en términos de expresión, hoy en día con el grafitti nos basamos en una creación que parte de la vida urbana y de lineamientos políticos, sociales y culturales de nuestra época.

> *La ciudad no es una experiencia divina sino humana. Bachelard decía que percibir e imaginar son movimientos tan antitéticos como los conceptos de presencia y ausencia. Imaginar es ausentarse, lanzarse a una vida nueva. Imaginar es futuro, adelantarse, y por esto su "topografía" es opuesta a la del sueño que es arqueológico, va hacia atrás, hacia nuestra infancia. Los imaginarios que se nutren de la imaginación son también visionarios y no necesariamente realistas. Entonces no habrá "una sola ciudad imaginada", sino muchas maneras de imaginar las ciudades.* (Silva, 2005)

Grafitti Research Lab, es un grupo dedicado a la elaboración de grafitti con la implementación de la tecnología como recurso[8]. Las intervenciones de este grupo se llevan a cabo en edificaciones importantes y generalmente altas, lo que implica figuras de gran tamaño. Mediante la elaboración la 'lápices laser' escriben palabras y mensajes sobre

Laser Zoetrope
Wokshops - Perugia

8

los edificios como el grafitti, sin estar en realidad dejando una marca permanente (como lo puede hacer la pintura). Este tipo de obras atacan a la ciudad de forma directa, abierta a cualquier público desde distancias considerables.

¿Qué generan estás reacciones artísticas al apropiarse de la fachada de las edificaciones de la ciudad? ¿En realidad hablamos de reacciones?; La implementación de la tecnología con el arte es quizás una muestra de que; de la misma manera como ocurre con el grafitti en pintura, hay necesidades expresivas de acuerdo al contexto, y este tipo de herramientas creadas por la sociedad –la tecnología- se prestan para llevar a cavo estas intervenciones.

Una de las manifestaciones artísticas donde el espacio público puede resultar como escenario, nace alrededor de 1950 y son los *happening,* cuya dinámica implica una participación del espectador con la obra de manera interactiva y espontánea. Con el *performance* ocurre una situación similar, en este la obra se lleva a cabo en tiempo real y también involucra una relación entre el artista y el público espectador.

Estas intervenciones (a diferencia del grafitti) orientadas a una relación con el público, se apropian del espacio y crean una relación directa con aquel que la ve, son obras en las que el cuerpo del mismo ciudadano se convierte en la herramienta de expresión.

La ciudad puede considerarse por tanto como un medio de expresión, si bien, habla por si sola con sus habitantes y la cultura que de ella deviene, pero es importante también entender como con cada nueva generación hay diferentes cosas que decir, dado los cambios culturales, económicos y políticos que afectan a los individuos[9], haciendo que

[9] La internacional situacionista ubica la ciudad en un plano de gran importancia; principalmente estaban en contra de la sociedad de clases, y la ciudad aparece como el foco principal para atacarlas, ya que es en ellas en donde se lleva a cabo el mayor movimiento administrativo de las sociedades económica, política y socialmente en un país. Esto lo hicieron a partir de la búsqueda de una superación del arte, pues "Consideraban que todo lo que venía después de 1930 eran productos y repeticiones para consolidar el espectáculo […] El caso es que utópicos o no , en sus escritos se recogen principios que vienen siendo el anhelo, al menos barruntado, de muchos creadores: un arte interactivo y de participación total; una cultura de la producción colectiva y anónima; un futuro en el que todo el mundo se convertiría en artista, etc. (manifiesto, 17-v-1960)" (López, 1997, Febrero, p. 116) Defendían y estaban a favor de un espacio social en las ciudades y de construcciones que estuvieran en constante modificación.

estos se encuentren en una constante búsqueda de formas de expresión; así como ocurre con las vanguardias. La ciudad y los espacios que ella ofrece conjunto sus habitantes se presenta como un medio y como un escenario; *Un "kit" que incluye: el espectador, el espacio de exhibición y si se desea el mismo lienzo.*

1.2.1 EL KIT

Cada uno de los espacios de la ciudad fue construido a partir de una necesidad específica, para un uso y con un objetivo. Estos lugares se ofrecen al ciudadano en el terreno de lo publico y en algunos casos de lo privado, permitiendo a sus habitantes hacer uso de estos para acciones de tipo individual o colectivo cuyo fin es la expresión social.

> *La interacción con edificios y paisajes genera respuestas totales en las personas. No sólo vemos el paisaje o los ambientes: en el ver sentimos nuestro cuerpo proyectado en esos espacios. Hay espacios que calman y espacios que enervan; espacios que nos llevan a otras épocas edénicas pasadas y espacios que nos invaden agresivamente. Los colores, las formas, las calidades de superficie, las características de la luz, la escala, la direccionalidad, y todo lo que sabemos al respecto de la historia de un edificio o lugar, más la historia personal de nuestras experiencias directas con el lugar, contextualizan a nuestra percepción y la cargan de significado, generando una respuesta compleja que integra conocimientos, sentimientos y valores.* (Frascara, 1999, p. 17)

La ciudad ofrece muchas herramientas y lugares que sus habitantes disponen para expresarse y desarrollar su vida, lo que implica indirectamente alternativas comunicativas entre los mismos miembros de la sociedad, pues todo depende de cómo los individuos vean el espacio y se apropien de él. Para analizar el espacio urbano como un medio de comunicación, propongo, observar la ciudad a partir de sus cualidades y herramientas que involucran propuestas comunicativas y de expresión, como un kit[10]:

[10] Entiéndase KIT como "Conjunto de productos y utensilios suficientes para conseguir un determinado fin, que se comercializan como una unidad".

- El espectador: Una de las mayores virtudes de la ciudad, son su número de habitantes y la diversidad de ideologías, posiciones políticas y culturales que se pueden encontrar partiendo de todas las edades y clases sociales; Este hecho implica a su paso distintos rangos de audiencias, que si bien, pueden tener visiones particulares y que difieren unas de otras sobre los mensajes que se exponen.

  En un segundo aspecto es un público accesible en tanto estos son quienes eligen si consumir o no un mensaje o una imagen. En la ciudad las vallas de publicidad y el grafiti, están ahí; inmovibles y quietas, si alguien lo vio o no tuvo que partir de una curiosidad o atracción que dicha obra generó, un espectador que fue encontrado, uno al que nunca se busco y nunca se le pidió que observará, tanto la obra como el espectador sufren de un encuentro mutuo. Todo transeúnte en la ciudad puede ser espectador.

- Espacio de exhibición: Casi cualquier lugar de la ciudad puede adecuarse o cuenta con las características espaciales para llevar a cabo una obra, exponer o manifestar una idea; desde el cartel en una pared, hasta la protestas en la calle, son medios en los que solo hace falta poner el mensaje, pues ese espectador encontrado puede estar en cualquier lugar. Obras que si están ubicadas en lugares públicos abren más las posibilidades de ser observadas en tanto estos espacios cuentan con acceso libre.

- Lienzo: En tanto la apropiación de un espacio sea concebido para hacer de éste parte de la obra, de la imagen o el mensaje, la ciudad deja de aportar solo al espectador y la sala de exhibición. Ciertos espacios en la ciudad pueden ser una obra si mismos si se les concibe como tal en la necesidad expresiva de un ciudadano; el caso aquí radica en formas de expresión cuyo valor simbólico necesitan de un espacio físico para llevarse a cabo.

2. LOS TUNELES

2.1. UN MEDIO ALTERNATIVO

Parte del desarrollo y la evolución del ser humano consiste en la creación y elaboración de herramientas, espacios y actividades que le permiten desenvolverse satisfactoriamente con su entorno. Así como se elaboraron puentes para trasladarnos de un lugar a otro, los túneles aparecen como la solución a dificultades de transporte (de personas y bienes materiales) fomentando el acceso a otros espacios, o como construcciones alternativas que ayudan a disminuir la longitud de un camino.

En un principio la construcción de túneles estuvo vinculada con la minería, cuyo objetivo principal es la extracción de piedras y materiales valiosos que yacen bajo la tierra. La mina como se conoce hoy en día data del 2500 a.C. y los primeros túneles conocidos estrictamente como construcciones cuyos fines eran diferentes a extraer materiales de la tierra data del 1000 a.C. Se cree que estos primeros túneles fueron construidos para abastecer de agua algunas comunidades; idea que nace ya que el flujo de agua por un estrecho subterráneo minimizaba la contaminación de agentes exteriores y evitaba la vaporización de esta con gran rapidez.

El túnel aparece como una invención cuyo diseño atiende a ciertas necesidades; en el caso del agua, esta necesitaba ser trasladada de un lugar a otro en óptimas condiciones, la elaboración de túneles que favorecían este hecho los ubica como construcciones alternativas, resultado de situaciones especificas que demanda la sociedad. Es así como esta creación de la ingeniería ha crecido con los años y se ha hecho una construcción indispensable en comunidades con un número considerable de personas como lo son las ciudades.

Los túneles a pesar de tener características generales en cuanto a su uso, se construyen según el empleo específico que se les va a dar: hay túneles diseñados para; obras de paso,

conducciones de alcantarillado y saneamiento, ferrocarriles y canales, conducciones de agua a presión y galerías de mina. Aún así resulta importante observar los túneles desde un aspecto involucrado con su carga contextual pues no es lo mismo hablar de un túnel hecho por un preso para salir de la cárcel o el túnel realizado por una rata para posar su nido; cada uno de éstos tiene un valor basado en el entorno que le brinda un carácter único, las actividades, sentimientos y emociones pueden diferir notablemente entre éstos.

Los túneles se han vuelto importantes para el transporte, tanto en zonas rurales como urbanas pero ¿Qué representa la creación del túnel más allá de la solución a una necesidad? Su estructura bien fue el producto y la solución de la idea de acceso (el llegar a un lugar). Pero el túnel en su mismo diseño está dado en términos de comunicación, los túneles se proponen como un canal y por tanto un medio que permite el acceso y la salida, es un medio físico con un movimiento dirigido y un tiempo especifico.

El túnel en su diseño básico, consta de dos salidas o dos entradas, es un camino recto y tiene una dirección marcada e inevitable, o se avanza adelante o se avanza atrás, es un canal que dirige los flujos hacia un mismo punto (la salida o la entrada), es un camino que se diferencia de otros por estar encerrado, por tener muros y techo, es un espacio simplificado, direccionado y específico. El túnel es un espacio que implica la transición de un lugar a otro, de un espacio a otro.

Evocar la imagen de un túnel, nos ubica en un espacio y (quizás) en una situación donde las características físicas del área pueden diferir pero que generalmente corresponden a un estereotipo, el cual, implica la ausencia de luz y los caminos direccionados. Nuestra vida la podríamos entender bajo una perspectiva similar a la del túnel; desde que nacemos tenemos una ubicación en el mundo que indirectamente nos encamina hacia un punto determinado de acuerdo a nuestras capacidades económicas –una condición social- con la cual llegamos al mundo, si hablamos de la vida –asemejándola- al túnel, podríamos observar un camino que algunas veces se puede presentar corto y otros largo, hay un

tiempo en el cual se avanza pero en el cual no se puede retroceder, tanto los movimientos y los flujos funcionan y se equilibran a partir del desplazamiento hacia una misma dirección y una misma corriente.

2.2 LA CIUDAD Y EL TÚNEL

Los túneles representan para las sociedades un gran avance tecnológico pues su creación y las ventajas que ofrecen, se exponen como una herramienta en términos de transporte y por ende de comunicación. Con el nacimiento de los primeros túneles como medios para la conducción del agua, tanto ciudades como zonas rurales se vieron favorecidos; en el campo, por ejemplo, la construcción de canales en túneles permitió desarrollar actividades en la agronomía como el riego de cultivos.

La creación de herramientas y medios que permitieran el flujo de agua para transporte o como necesidad básica resultaban un ente fundamental para Europa durante la edad Moderna y el renacimiento[11]. Los canales representaron uno de los mayores aportes en la ingeniería civil así como la disminución de costos y tiempo en términos de traslado de materias primas como el carbón, explotado en Inglaterra.

Luego de la utilización de los túneles para canales de agua estos se implementaron para el desarrollo de los ferrocarriles; fomentando así el tren como el primer medio de transporte que haría uso de estos espacios. El primer túnel bajo agua diseñado para un ferrocarril fue el Túnel de Brunel que pasaba bajo el Támesis el cual por cuestiones económicas durante su inauguración en 1842, fue utilizado en un principio para el paso peatonal, tiempo después este se adecuo para la implementar el ferrocarril que hoy en día hace parte del complejo de transporte subterráneo de Londres.

[11] "En Inglaterra, el transporte del agua alcanzó una creciente importancia en el siglo XVI y se desarrollo, el primero con mejoras en los ríos navegables y, luego en el siglo XVIII, con la construcción de canales […] El transporte del carbón y todas las otras cargas pesadas se realizaba casi enteramente por agua" MEGAW, T.M. BARTLETT, J.V. Tuneles. Planeación, diseño y construcción. Editorial Limusa. México. 1988. Página 18.

Desde el S. XIX hasta hoy en día la construcción de túneles y su implementación en las sociedades han resultado un ente primordial, son obras que se han consolidado como significativas en pro del desarrollo urbano. En gran parte de las principales ciudades del mundo, los túneles han permitido la creación de sistemas de transporte público, más conocidos comúnmente como los metros subterráneos[12]. Las ciudades al crecer de forma acelerada demandan de espacios, y el crecimiento de la población empieza a solicitar mayas vehiculares eficaces y sistemas públicos de transporte; la falta de espacio por este mismo desarrollo, empieza a volverse latente, y la utilización de métodos de excavación desarrollados alrededor del mundo, proponen para las ciudades la utilización de un espacio "muerto" que puede estar atravesando una montaña o que yace bajo nuestros pies. La construcción de túneles sirve para implementar un sistema de transporte masivo o en su caso que se conviertan en una maya de apoyo y/o extensión para particulares, los cuales no solo hacen provecho de espacios pocos productivos sino que atienden a la idea de movilidad y transporte en una misma área.

[12] "La mayoría de las ciudades con una población del orden de un millón o más, y algunas menores, han hallado que los problemas de transporte de superficie son tan difíciles que están utilizando la tercera dimensión, la profundidad, para excavar túneles y construir ferrocarriles urbanos. Los diversos nombres, subterráneo, Metro, *Subway, U-bahn,* tránsito rápido, se pueden generalizar mejor bajo el término Metro, derivado del primer sistema de París o Londres, el ferrocarril metropolitano" T.M. BARTLETT, J.V. Tuneles. Planeación, diseño y construcción. Editorial Limusa. México. 1988. Página 32.

2.2.1 REDES Y SISTEMAS

Los túneles en la ciudad se presentan como una extensión de la malla tanto vehicular como peatonal. Similares a las raíces de un árbol, que se conectan y comparten una función, hacen parte de un gran entramado de calles, carreras, puentes y aceras. Sistemas de transporte y comunicación que conforman un sistema de comunicación entre diferentes puntos de una ciudad.

El rápido y alto crecimiento demográfico en las ciudades durante el S. XIX obligo e incentivo la creación de diferentes herramientas, medios y estructuras que permitieron su desarrollo; desde la elaboración de redes como el gas y el alcantarillado hasta el alumbrado público a mediados de siglo, las zonas urbanas más importantes en el mundo se configuran como un gran sistema interconectado a partir de la prestación de estos servicios.

Estos sistemas y redes de servicios que conectan la ciudad, definen el espacio urbano de manera autoritaria y marcan pautas en términos de progreso social. París, Londres y Viena se convirtieron en ciudades de gran poder con respecto a otras urbes de Europa, las cuales presentaron un gran movimiento económico gracias al crecimiento de las industrias permitiendo un capitalismo configurado, e influyendo en el desarrollo político y cultural. Durante el renacimiento, la implementación de dichos servicios en las grandes urbes implicaba a su vez una organización de las sociedades.

La implementación de sistemas de redes, además de hacer caso inmediato a la satisfacción de ciertas necesidades, marcaba figuras específicas con respecto a las formas de vida; una vez nosotros hemos conocido el sistema de alcantarillado, por ejemplo, entendemos cual es su importancia en una ciudad a la hora de recoger aguas lluvias y sus beneficios en términos de salubridad. Al acoplarnos a este sistema nuestras acciones cambian partiendo del uso de estas redes, con la utilización de túneles para transportar

agua, por ejemplo, ya no era necesario trasladarse hasta un lago o un rio para abastecernos de ésta pues ahora llegaba directamente a las casas.

Estás redes y estructuras, así como los túneles en el sistema de transporte implican flujos en el área urbana; movimientos que fomentan un desarrollo, un constante cambio con respecto a las dinámicas de vida en la ciudad. Hoy en día la creencia popular de que las tecnologías hacen parte fundamental de nuestras vidas resulta cierta y muchas de nuestras acciones han cambiado a causa de éstas; es más fácil buscar información concreta y específica a través de Internet que con la visita a una biblioteca y la minuciosa búsqueda de un libro que hable de un tema determinado. El acceso a la información es más eficaz, y de la misma manera ocurre en aspectos vinculados con la ciudad y todas las innovaciones que en esta se llevan a cabo; los túneles proponen el constante movimiento de la sociedad, es un medio alternativo que hace uso creativo del espacio y que permite la continua circulación de la sociedad, en su campo: el transporte y la comunicación.

3. EL RETRATO

> *Ahora estoy preparándome con otro modelo: Un cartero con su uniforme azul, engalanado de oro, gran figura barbuda, muy socrática. Republicano furioso como el viejo Tanguy. Un hombre más interesante que muchas personas… […] No hay un mejor camino ni más corto para mejorar el trabajo que hacer figuras. Además me siento con más confianza haciendo retratos, sabiendo que este trabajo es mucho más serio* (Van Gogh, 1987, p. 37)

La imagen resulta ser uno de los mayores placeres del ojo humano; ver, observar, entender el mundo a partir de las imágenes es nuestro referente existencial de los objetos y seres; la imagen nos ubica, nos da sensaciones, emociones, expresa y comunica. Un retrato entendido como la imagen representativa de una persona, carga consigo el peso de la mirada, el cuerpo y la pose como referentes de la identidad y la individualidad.

¿No resulta interesante hablar del sujeto como imagen? ¿Un hombre que se ha convertido en pintura, o en fotografía? ¿Hablar de la inmortalidad hecha imagen? Pero ¿De dónde nace la idea de hacer del sujeto imagen? ¿Qué lo hace imagen? Regis Debray habla del nacimiento de la imagen a partir de la muerte, en su libro *Vida y muerte de la imagen* comienza:

"El nacimiento de la imagen está unido desde el principio a la muerte. Pero si la imagen arcaica surge de las tumbas, es como rechazo de la nada y para prolongar la vida. La plástica es un terror domesticado. De ahí que, a medida que se elimina a la muerte de la vida social, la imagen sea menos viva y menos vital nuestra necesidad de imágenes" (Debray, 1994, P. 19).

Desde la forma más natural creada por la naturaleza como lo es el reflejo que genera el agua ante un ser u objeto, el hombre ha tenido la posibilidad de verse a si mismo. En la mitología griega, por ejemplo, Narciso fue un hombre cuya belleza atraía a todo el que lo veía y por rechazar a quienes le profesaban su amor, es condenado a ver su reflejo en un

lago hasta enamorarse de su imagen y divinidad, el encanto es tal que en el lugar donde se reflejaba su rostro, crece una flor que ahora se llama Narciso. El reflejo de la imagen del hombre viene incluso desde las sombras en las cavernas que se producen gracias a una fuente de luz que crea la silueta humana, situación que representa nuestro cuerpo y nos hace imagen.

> *Primero esculpida, después pintada, la imagen esta en el origen y por su misión mediadora entre los vivos y los muertos, los humanos y los dioses; entre una comunidad y una cosmología: Entre una sociedad de seres visibles y la sociedad de las fuerzas invisibles que lo dominan. Esta imagen no es un fin en si mismo sino un medio de adivinación, de defensa, de embrujamiento, de curación, de iniciación. Integra la ciudad en el orden natural, o en el individuo de la jerarquía cósmica, [alma del mundo] o [Armonía del universo]* (Debray, 1994, p. 30)

El retrato como una imagen inmortal hace más bello pensar en el instante y el papel del hombre durante su estadía en el mundo terrenal; Como diría Pedro Azara "por medio de las imágenes, los hombres alcanzan casi la inmortalidad" (2002, p. 24). El retrato en la fotografía, tiene la habilidad de tomar un momento, capturarlo, hacerlo único. Retratar en fotografía es como congelar un hombre representado, congelar un gesto que bien puede repetirse numerosas veces pero que no puede realizarse en este mismo momento, es extraer una fracción en el tiempo, única, imponente y desnuda en su síntesis más honesta.

La fotografía como una máquina del tiempo, evoca y trae al presente, o por el contrario ¿Es una forma de muerte? Barthes en La Cámara Lúcida, habla de cómo el sujeto fotografiado muere cuando la representación de éste al tomar la fotografía se convierte en un momento irreversible e irrevocable, como una momificación del sujeto.

> *Diríase que, aterrado, el fotógrafo debe luchar tremendamente para que la fotografía no sea la muerte. Pero yo, objeto ya, no lucho. Presiento que de ésta pesadilla habré de ser despertado*

> *más duramente aún; pues no sé lo que la sociedad hace de mi foto, lo que lee de ella […] pero, cuando me descubro en el producto de ésta operación, lo que veo es que me han convertido en todo imagen, es decir, en la muerte en persona; los otros –el otro- me despropian de mi mismo, hacen de mi, ferozmente un objeto, me tienen a su merced, a su disposición… […]* (Barthes, 1990, p. 47)

Capturar una fotografía implica obtener un producto de ese preciso momento, el cual nos muestra un ser representado por si mismo en tanto se haga imagen por medio de la pose, el gesto y la actitud que adopta ante la cámara. Generalmente cuando una persona necesita retratarse para un documento, para la hoja de vida o similares; procura estar bien vestido, se peina, se maquilla antes de la foto, verifica y se estudia frente al espejo, mira diferentes gestos y cuando está preparado decide tomarse la foto. El sujeto reconoce que la cámara hablara de él a partir de una representación y concibe una importancia de este hecho sobre su vida. Entiende que una foto colocada en la hoja de vida podría contar mucho sobre su personalidad, sería un factor importante para conseguir un empleo y le otorga a la información de dicho documento, un referente visual de quien allí está contando su vida.

Los retratos fotográficos dan cuenta de una personalidad y también tienen el privilegio de congelar el tiempo, extraer fracciones del momento. Los álbumes familiares tienen esa 'magia' de mostrar generación tras generación, mantener viva la idea de la familia y que aquellos que llegan tengan la posibilidad y oportunidad de 'conocer' un ser consanguíneo que ya no vive pero cuyas imágenes sostienen un gran valor representativo, imágenes que dan cuenta del pasado[13]. Susan Sontag sostiene que las fotografías adquieren su valor con el paso del tiempo, en tanto reconoce una existencia del pasado, la fotografía se presenta entonces, como la prueba de una situación que tuvo lugar en alguna fracción del tiempo. "Las fotografías son desde luego, artefactos. Pero su atractivo reside, en un mundo

[13] "La fotografía no rememora el pasado (no hay nada de proustiano en una foto), El efecto que produce en mi no es la restitución de lo abolido (por el tiempo, por la distancia). Sino el testimonio de lo que veo ha sido." BARTHES, Roland. La cámara lúcida. Ed. Paidos, Madrid, 1990. P.35.

atesado de reliquias fotográficas, en que también parecen tener la categoría de objetos encontrados, rebanadas no premeditadas del mundo" (Sontag, 2005, p. 103)

Bajo este orden de ideas, podríamos decir que una fotografía es una imagen viva (a pesar de llamarla muerta); cuando observamos una foto que nos causa desagrado o felicidad es como si trajéramos a colación ese instante capaz de producirnos sensaciones y sentimientos, es entender la imagen bajo un estado de realidad y existencia.

> *Las imágenes tanto en la antigüedad como en nuestros días, tienen un papel sustitutorio. Su razón de ser reside en que suplen la ausencia del modelo. Por tanto tienen que ser capaces de evocarlo, de reanimarlo, de despertar en nosotros su recuerdo, la imagen que ha dejado impresa en nuestra memoria, y de manera tan viva, tan cegadora, que podemos tener la sensación, ilusoria o no, y al menos por un momento de que se ha encarnado ante nuestros ojos* (Azara, 2002, p.44) [14]

Nos vemos unos a otros, conocemos nuestro cuerpo y nuestro rostro, reconocemos el de los demás y lo plasmamos, vemos a los demás todo el tiempo, el hombre representado, el hombre hecho imagen cuenta, nos narra, nos informa, nos conmueve.

La acción de retratar implica que el sujeto detrás de la cámara decida la imagen a capturar de acuerdo a unas características técnicas y estéticas basadas en lo que quiere expresar. ¿Pero es posible hablar de la observación de dicho sujeto a retratar más allá de una mirada fugaz y comprenderlo desde un aspecto curioso e interesado? ¿Capturar algo que quizás no todo el mundo ve, y que es sensible a los ojos de su autor?

"Me considero un pintor que usa la cámara. La cámara tiene la ilusión de que muestra una realidad. Muchas veces la gente reacciona frente a las fotos como si estuviera frente a un hecho real. Si fuera pintura no tendría la misma fuerza" (Serrano, 1996. p.36)

[14]Hay diferentes maneras de hacer retrato como lo es mediante la escultura o el dibujo. Algunos de estos métodos fueron utilizados en la Antigua Roma y en Egipto; para retratar a los dioses con el fin de que sus ciudadanos tuvieran una imagen de estos seres superiores a los cuales había que rendirles culto.

El trabajo de Diane Arbus se concentro en la elaboración de retratos fotográficos durante los 60's de personas que son consideradas "freaks"[15] y/o marginadas sociales; decide capturar imágenes de personajes que viven ignorados pero que le resultan atractivos, estéticamente enigmáticos y curiosos. Sus sujetos resultan ser el "spectrum" al que Barthes le otorga un sentido vinculado con el espectáculo; pues sus personajes muchas veces eran parte de shows de circos y ferias.

Richard Avedon es otro de los grandes retratistas de las últimas décadas. Se desempeño en la industria de la fotografía de moda y a diferencia del pensamiento tradicional para la época en que comenzó a trabajar con modelos –años 50- buscaba en estos una actitud honesta frente a la cámara y no con indiferencia, seriedad y con tal grado de distanciamiento. Para los años 70's había tenido experiencia con la reporteria gráfica cambiando así las circunstancias, lo lugares y sus personajes retratados. Una de las características principales de Avedon con sus retratos fue la utilización de un fondo blanco, lo que permitió que el peso de la imagen recayera sobre el personaje, el cual era extraído de su contexto. El "spectrum" seguía siendo el mismo, y su pose, su ropa, su expresión, aspectos que en conjunto podían hablar sobre su vida, pero sin la necesidad de utilizar en un segundo plano de forma visual el lugar del que provenía; si sacaba un minero no usaba la mina al fondo del personaje. ¿Cómo concebía el retrato? Los personajes no estaban solo para posar frente a una cámara, tanto el "Operator" como el "Spectrum" se basan en las dinámicas de la ofrendad; ambos se relacionan por una correspondencia mutua, el modelo al posar y el fotógrafo al disponerse a tomar la fotografía.

"Las abstracciones más interesantes son precisamente las que no son abstractas. Una de las cosas más importantes de mi trabajo es que todo es posible" (Serrano, 1996. p.36)

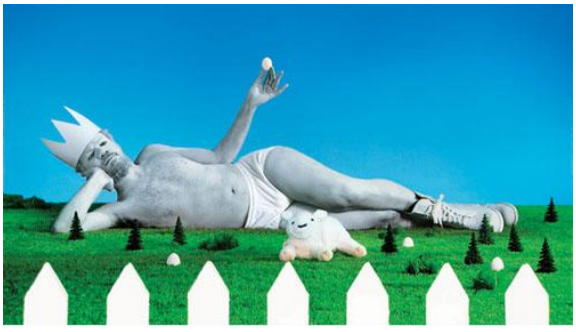
[15] Freaks en el idioma inglés es una palabra utilizada para otorgarle la característica de fenómeno o monstruoso a personas que en lo general no cumplen el estereotipo de una persona común.

3.1 EL VIDEO RETRATO

A diferencia del fenómeno que se puede observar en la fotografía con respecto al retrato, el video, propone la utilización y manipulación del tiempo. El video no congela un momento en un cuadro -en un "frame"-, el video goza de tomar un tiempo prolongado. Es una imagen movimiento con la capacidad de capturar a un ser a partir de una franja de tiempo extendida, que puede registrar movimientos, puede registrar la elaboración del gesto, la transformación del personaje.

El video retrato puede dar cuenta de la transformación de un personaje en un tiempo consecutivo, comprendiendo cada movimiento de la persona retratada. Robert Wilson tiene numerosos video retratos[16], en los cuales trabaja la idea de la inmovilidad. Algunos de sus trabajos dan la sensación de estar observando una fotografía que inesperadamente recobra vida y toma otra posición o realiza un leve movimiento.

---

16 

Frame Video retrato de
William Pop,
Por Robert Wilson.

4. VIDEO MASS MEDIA

> *El otro día, hojeando una revista Life, encontré una foto enorme. Es una foto del entierro de Hirohito. En ella aparece la nueva emperatriz, la esposa de Akihito. Está lloviendo, al fondo, fuera de foco se ven los guardias con impermeables blancos, y más al fondo la multitud con paraguas, periódicos y trapos en la cabeza; y en el centro de la foto, en un segundo plano, la emperatriz sola, muy delgada, totalmente vestida de negro, con un velo negro y un paraguas negro. Vi aquella foto maravillosa y lo primero que se me vino al corazón fue que allí había una historia.* (Márquez, 1995, p. 13)

Gabriel García Márquez, describe esta situación basado en su fascinación causada por la imagen, en este caso fotográfica, que bien puede denotar un sentimiento, una historia o una situación. La imagen visual[17] (en cualquier circunstancia) ya sea en la fotografía de la revista *Life* o hecha dibujo por los trazos de un niño; lleva consigo una carga y una importancia innegable para el hombre pues su rol de representación ofrece diversas posibilidades a la hora de expresar y comunicar.

En un mundo audiovisual se ha podido observar como las imágenes de video bien podría generar reacciones en su espectador así como García Márquez sintió una historia en aquella fotografía. Es incluso desde la iconografía que explora y describe (similar al texto escrito) la imagen con un valor simbólico y de representación, que se exponen estos dos entes como necesarios para entender la imagen. La palabra *video* que nace del "yo – veo", nos permite entender lo visual a partir de una realidad mediada, la imagen como representación.

¿Qué implica una imagen? ¿Cómo la percibimos? La representación es una necesidad expresiva del ser humano de forma innegable; como se puede apreciar desde los primeros dibujos en las cuevas de Altamira hasta los diseños creados con la ayuda de herramientas digitales. La imagen visual elaborada por el hombre, pasó por diferentes

[17] Las imágenes pueden ser también olfativas, gustativas, táctiles, entre otras

etapas de acuerdo al desarrollo de herramientas y métodos que se fueron implementando con el paso del tiempo[18]. La imagen en una primera instancia se ubica en una era análoga y luego pasa por el desarrollo de una era electrónica, la cual implementa conocimientos relacionados con la física y la química.

Cada periodo en la sociedad que está marcado por el dominio de un medio de comunicación implica a su vez el desarrollo de nuevas tecnologías; y el advenimiento del video (la televisión) y la elaboración de la imagen electrónica que este expuso, supone una nueva propuesta no solo en términos de un avance tecnológico sino en formas de representación, que junto al sonido se muestra como un medio que atiende al flujo de información basado en la velocidad; Jorge La Ferla[19] dice "La señal de video, en su complejidad y componentes, al circular a través de un material conductor era convertida en ondas hertzianas y a través de su manipulación electrónica fue creando las posibilidades discursivas. La telecomunicación instantánea y discursiva electrónica iban a ser las bases de un medio que marcaria el siglo XX y que sigue siendo preponderante en este tercer milenio…"[20]

[18] Se puede decir que después de 1980, la imagen ya no depende del lienzo; transmitir una imagen se vuelve un acontecimiento flexible.

[19] *Jorge La Ferla:* Es uno de los fundadores del movimiento de videoarte en Argentina, es también realizador de TV y multimedia. […] Después de sus estudios en la Universidad de Vincennes, en París, cursa el máster en Arte en la Universidad de Pittsburg, Pennsylvania. Es profesor titular de la Universidad de Buenos Aires en el Departamento de Técnicas Audiovisuales, y de la Fundación Universidad del Cine. Es Coordinador Académico de los seminarios de vídeo, cine y multimedia experimental organizado por la Fundación Antorchas junto a las Fundaciones Rockefeller y Mc Arthur para artistas latinoamericanos (1994-1999). Es director del Festival Eurolatinoamericano de Vídeo y Arte Digital de la Universidad de Buenos Aires, Argentina, y uno de los representantes más importantes de la investigación sobre nuevos medios en este país. Publica innumerables artículos sobre medios audiovisuales en Argentina, Alemania, Brasil, Francia y Suiza.
Disponible en: http://portal.unesco.org/culture/es/ev.php-URL_ID=14698&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html [Consultado en: Mayo del 2010].

[20] "Es decir que, la transmisión instantánea de imágenes y sonido a distancia, y las propiedades de la imagen electrónica, eran las características propias que marcaron la diversidad con los medios anteriores, pero particularmente con los foto químicos" LA FERLA, Jorge. El medio es el diseño audiovisual. Editorial Universidad de Caldas. Manizales. 2007. p. 216.

El video cuenta con la imagen y el sonido para cumplir con propósitos tanto comunicativos como expresivos (la cultura electrónica). Si bien, tiene la libertad de hacer uso de una fotografía, un dibujo o de una secuencia de imágenes que conjunto al audio, se presenta como una herramienta cuyos productos ponen de manifiesto el uso de la vista y el oído, para exponer una idea, comunicar una información o representar una situación.

*"*Contestar que es el video es como contestar que es la vida. Se dice que un 80% de la información humana nos llega a través de los ojos. El 12% de la información humana se percibe a través del oído, como por ejemplo la música; un 0.3% de nuestra información nos llega por el olfato y el resto a través del tacto. Por lo tanto, el video controla hasta el 90% de nuestras informaciones sensoriales. El video es como la vida. El video es como un sueño" [21]

Las sociedades consumen imágenes de video todo el tiempo gracias a los diversos medios de fácil acceso. El "consumo" de video en su mayor parte se da gracias a la televisión[22], pero otros medios como el internet, por ejemplo, emplea sus capacidades en

[21] *"Los Orígenes" Nam June Paik.* LA FERLA, Jorge. El medio es el diseño audiovisual. Editorial Universidad de Caldas. Manizales. 2007. p. 291.

[22] *VIDEO EN LA PUBLICIDAD:* Las grandes compañías productoras de bienes de consumo masivo han encontrado en el medio televisivo una de las mejores formas de convencer a un público y convertirlo en consumidor. "El video y la estética de la imagen electrónica se nutren de las principales tendencias y manifestaciones de las últimas vanguardias. En primer lugar se retoma el arte pop su repertorio iconográfico. Y la atención a los productos de la sociedad de consumo, de la publicidad y de los medios de comunicación" (Pérez, 1991, p. 22) La imagen audiovisual publicitaria está pensada para generar tal nivel de elocuencia, que atrae a miles de personas a las tiendas, su forma audiovisual comunica poniendo de manifiesto el gran poder de la imagen como representación la cual persuade, convence, y propone. La imagen juega a favor de unas necesidades de consumo, de un círculo capitalista donde su espectador deja de ser pasivo en tanto consuma los productos que ofrece una pauta. El público no observa el video de forma inmune y en cambio, participa al reaccionar ante las invitaciones que propone la publicidad comercial de tv.

> Toda campaña de comunicación masiva trae consigo un sistema de valores culturales que altera o refuerza los existentes en un grupo social. La promoción de un producto específico de consumo, además de promover un producto dado, promueve el consumo, y todo el sistema cultural-económico que lo acompaña. En este caso, esa campaña específica, toma fuerza de la corriente prevalente en los medios, cabalgando el torrente habitual en nuestra sociedad. Cada campaña habitual contribuye a la creación de un sistema de valores que genera un espectro de expectativas y de conductas en el grupo social en cuestión. (Frascara, 1999, p. 91)

velocidad y desarrollo gráfico para implementar éste como un ente primordial en la red; canales como *Youtube* diseñados para ver y subir video, tienen un gran poder a la hora de atraer un número considerable de personas ya que reporta más de 100 millones de visitas diarias, ¿Es posible hablar de ésta página como un medio de comunicación masivo? *Youtube*[23] que cuenta con otros millones más de videos colgados en su plataforma, goza de la participación de personas en todo el mundo y por lo tanto, un cubrimiento internacional y de libre acceso.[24] El video se hace un medio de masas en tanto éste puede hablar en cualquier lenguaje, su técnica y estética abarca aspectos desde la danza, la literatura y la música.

Los celulares, bien implican una necesidad comunicativa pero ¿podríamos llamarlos un medio?, si bien, estas herramientas tecnológicas nos permiten no solo comunicarnos vía telefónica, sino en texto e imagen también, ahora cuentan con reproductor y dispositivo de grabación de video, donde gracias a las compañías que prestan el servicio de red, éstos pueden enviarse entre usuarios e incluso colgarlos desde el mismo celular a Internet. Este hecho representa velocidad, acceso rápido a un medio, a la divulgación, es el transporte eficiente de la información, en poco tiempo y de alcance masivo.

Con los Ipods ocurre un fenómeno similar, y quizás con el desarrollo de otras tecnologías se implemente el video así como otros componentes que desarrollen nuevas funciones relacionadas con la imagen y el audio.

[23] La facilidad de subir videos al internet y elegir que quiero ver ¿Qué implica? ¿El que pueda seleccionar que video observar me hace programador? Éstas facilidades llaman la atención de forma considerable en las sociedades, cada quién observa, ve y digiere lo que desea, lo que se acomoda a sus gustos y formas de vida, pero este tipo de posibilidades a su vez implican una clasificación de los usuarios, la internet deja de arrojar información de forma general y empieza a seleccionar información específica; páginas como Youtube y Facebook por ejemplo, conociendo los grupos, videos y gustos de la base de datos de su usuario, arroja publicidad relacionada con dichos temas.

[24] Las restricciones para este tipo de medios está basado en la necesidad de poseer el aparato tecnológico, como el computador, y el servicio del internet. Pero la imagen es gratuita, se puede ver el video que se quiera, cuantas veces se quiera desde cualquier lugar sin ningún costo.

"…La visión es la forma más sofisticada de la información. Se dice que una imagen vale más que mil palabras. Así, la innovación actual de la máquina de ver es la innovación de una visión sin mirada" (Virilio, citado en Pérez, 1991, p. 118)

El video está presente en todo lugar, desde el celular, el ipod, la internet, el televisor, y ahora los baños y servicios de transporte público como los buses y taxis. Situaciones que nos ilustran el video como una herramienta masiva y comunicativa. Es un medio que ilustra, representa y muestra hechos que atraen la atención significativamente en el hombre, es un medio al cual se puede acceder fácilmente y que ofrece diversas alternativas en aspectos relacionados con la narración y difusión.

4.1 VIDEO EN EL ARTE

La utilización de diferentes medios y herramientas que contribuyen a la elaboración de nuevas propuestas artísticas, muestran la capacidad creativa, de adaptación y diseño que el hombre desarrolla para encontrar formas con las cuales se pueda expresar.

Resulta aún más conveniente el que estas herramientas se presenten como accesibles y moldeables para dar a conocer nuestras ideas, pensamientos, posición o sentimientos; los equipos de video lanzados por Sony y Philips[25] a mediados de los 60's implicarían tiempo después un alcance masivo así como la idea de televisión de autor, son instrumentos tecnológicos que bien no resultaban tan distantes para poseer y que para algunos represento un mecanismo el cual producía imagen y sonido, que se podía manipular, en el que se podían grabar las imágenes más desconocidas, era un medio que algunos artistas usaron de una forma no convencional, entendiendo así el potencial creativo que se podía aprovechar a partir de esta tecnología.

"En la televisión se confunden siempre el aspecto técnico, el industrial, y el aspecto, diría yo, cultural. En el cine, de ninguna manera. En televisión se mezcla todo. En un libro no se confunde el libro con el impresor o con el editor, o con la cadena de tiendas que lo distribuye. La televisión es un arte que confunde y que todo el mundo acepta así en cierta medida."[26]

El video a diferencia de otras formas artísticas como la fotografía y el cine, captura imágenes en la dinámica de tiempo real, su realización no necesita de un proceso de producción y post-producción tan extenso y dispendioso como lo es el revelado; si bien,

[25] "El primer magnetoscopio se vendió en Estado Unidos, en 1965, el precio de 1900 dólares, veinte veces más barato que el grabador más económico de televisión. El video, al igual que la televisión pasa por un rápido desarrollo. Los equipos son cada vez más pequeños, más fáciles de transportar y de manejar, con mayores prestaciones y calidades" PEREZ ORNIA, José Ramón. El arte del video: Introducción a la historia del video Experimental. RTVE, Ediciones Serval. España. 1991.

[26] Ibid. P.137. *"El cine es arte. La televisión es cultura" Jean-Luc Godard.*

esta etapa en la fotografía es hermosa, sutil y mágica, es ver nacer una imagen que cobra vida cuando se auto- dibuja, pero el video por su parte, genera la imagen en el momento mismo de su captura.

"La imagen electrónica es una imagen latente, al contrario de la fotográfica, y cinematográfica, que se encuentra siempre en constante proceso de formación frente a la imagen acabada y fijada al celuloide. Es una imagen proyectada que, a su vez, se convierte en foco de luz, en pantalla luminosa, frente a la imagen estanca del cine y de la fotografía, capaz de generar dentro de sí otras imágenes"[27]

La cámara, es un aparato técnico que se uso para capturar imágenes, con la capacidad de representar lo que el autor desea. ¿Pero hasta que punto dicho proceso de captura implica una mirada ajena a la propia? Esto pues las imágenes de video se obtienen gracias a un aparato técnico; a diferencia de la pintura en la que no hay un proceso de elaboración de la imagen donde 'participe' una extensión tecnológica (lo visual como una realidad mediada); No obstante entre las cualidades inmediatas que propone el video está la manipulación de las imágenes, si bien el autor es quién propone a partir de una "extensión" del ojo capturar las imágenes deseadas y éstas a su vez se pueden intervenir en el proceso de postproducción, mediante la edición, el cambio de los colores, los efectos y en audio por medio de herramientas como filtros y efectos que proponen formatos sonoros que complementan la imagen.

> *El videoarte, el video como forma artística, está cambiando, transformando nuestra manera de mirar las artes visuales. Si la fotografía y el cine trajeron una nueva tecnología para la captación y creación de imágenes en movimiento a finales del siglo XIX e introdujeron la noción de modernismo en las artes plásticas, el video es, a finales del siglo XX, la nueva herramienta para la creación de imágenes, una nueva forma artística que altera nuestra manera de mirar al mundo y el arte. El sentido del video está en transformar la*

[27] Ibid. p. 16.

tecnología de la imagen electrónica en una nueva forma de arte contemporáneo.[28]

Las imágenes y el sonido son dos herramientas que como decía Paik, intervienen en un 90% de nuestros sentidos y la manipulación de estás a partir del uso de la tecnología con fines expresivos, generan nuevas propuestas en lo que respecta la imagen del video y sus formas de representación, la elaboración de video en el arte consiste más en la transformación de éste recurso de forma tal que sea posible presentar un discurso ideológico, además de sentir su realización como una experiencia. [29]

El anterior proceso implica el desarrollo y el fomento de la experimentación[30], de la libertad creativa con la cual nacen propuestas narrativas que rompen con las ideas convencionales de relato audiovisual de la televisión, es proponer un nuevo uso de los aparatos técnicos, que niegan los formatos tradicionales de producto y de una industria audiovisual.

"El video experimental nace en la encrucijada de lenguajes y tecnologías de la comunicación, entre las artes de vanguardia y la cultura popular de la televisión" (Pérez, 1991, p. 110)

[28] Ibid. p. 50. *"Transformar la tecnología en arte", John Hanhardt.*

[29] "One of the most fascinating aspects of video's technical evolution, and the one that makes it most different from film, is that the video image existed for many years before a way was developed to record it. In other words, it is live, simultaneous with experience. Taping or recording is not an integral part of the system. Film is not film unless it is filming (recording). Video, however, is "videogoing" all the time"
VIOLA, Bill. *Reasons for knocking at an empty House*. The MIT Press. Anthony d'offay Gallery. Londres. Imp. 2002. P. 62.

[30] "La creación artística irrumpe como expresión de la necesidad de enfrentar y resolver el problema experimental. El acto de crear es un punto de intensidad al que se llega dentro del proceso mismo de la experimentación. Por esto podemos decir que la experimentación es una alta tonalidad, una fuerza vital, un pathos: A través de la experimentación la vida se convierte en obra de arte, la estética y la ética se hacen indiscernibles, se suprimen las fronteras entre el arte y la vida" PABÓN, Consuelo. *Creatividad y experimentación.* (s.e), (s.i), (s.f), p. 40.

4.1.1 LUZ EN IMAGEN: PROYECTAR VIDEO

En el libro *La Invención de Morel*, Morel es un hombre que construye una máquina en diferentes partes; la primera de ésta consta de un juego de receptores, la segunda graba y la tercera proyecta. Al final de la historia cuando el habla de su invención dice:

> *En efecto, imaginaba que si bien las reproducciones de objetos serían objetos – como una fotografía de una casa es un objeto que representa a otro-, las reproducciones de animales y de plantas no serían animales ni plantas. Estaba seguro que mis simulacros de personas carecerían de conciencia de sí (como los personajes de una película cinematográfica)" "Tuve una sorpresa: después de mucho trabajo al congregar esos datos armónicamente, me encontré con personas reconstituidas, que desaparecían si yo desconectaba el aparato proyector, solo vivían los momentos pasados cuando se tomó la escena y al acabarlos volvían a repetirlos, como si fueran parte de un disco o de una película que al terminarse volviera a empezar, pero que, para nadie, podían distinguirse de las personas vivas* (Bioy, imp. 2007, p. 67)

¿Qué implica la proyección de una imagen? Resulta interesante concebir la vida de las imágenes de acuerdo a su tiempo de proyección. Una vez el proyector se desconecta y deja de funcionar, esa imagen desaparece, similar como ocurre con los personajes que Morel proyecta ¿Acaso la imagen muere? Proyectar una imagen de video implica mostrarla, exhibirla, darle vida y cobra aún más sentido cuando se ubica en un espacio que está relacionado con el contexto de la imagen y quienes la van a observar.

Ahora bien, la proyección solo se podría llevar a cabo si nos situamos en un proceso en el que hay una representación de la imagen gracias al manejo de la luz. Resulta aún más curioso pensar que la imagen nace gracias a la luz; pues con la televisión, ocurre un fenómeno similar, ya que también proyecta imágenes que están creadas a partir un punto

de luz intermitente.[31] Incluso desde las sombras en las cavernas, es gracias al fuego y por tanto las sombras generadas que se formaba la imagen; una representación de la silueta humana.

A partir del uso de la luz y las sombras generadas por la video proyección, Rafael Lozano Hemmer, con su instalación interactiva "Body Movies"[32] transforma el espacio público mediante la proyección de fotografías de gran tamaño; las cuales se ven invadidas de sombras cuando el transeúnte espectador pasa en frente de éstas, hecho que "invita al público a ocupar nuevas narrativas de representación", en tanto las sombras de las personas se convierten en parte de la imagen. Éste proyecto es una propuesta vinculada con la *Arquitectura relacional*[33] la cual busca hacer una actualización tecnológica de edificaciones mediante el uso de herramientas audiovisuales, incentivando la video proyección en espacios que bien pertenecen a muchas personas.

[31] "Su funcionamiento se fundamenta en el fenómeno de la fotoelectricidad, que es el responsable de la transformación de la luz en corriente eléctrica en una cámara que se puede trasmitir por ondas de alta frecuencia hasta las antenas de recepción y se reproduce en la pantalla de nuestros televisores".

[32]

"Body Movies" Hong Kong 2006.

Disponible en:
http://www.lozano-hemmer.com/body_movies.php#1
[Consultado en: Mayo del 2010]

[33] Disponible en: http://rhizome.org/artbase/2398/fear/relarc.html [Consultado en: Mayo del 2010]

4.1.2 INTERVENIR EL MEDIO

Hablar de intervención en el espacio hace referencia inmediata a la ocupación de un área en la cual nos expresamos y/o comunicamos.

¿Qué implica habitar un espacio?¿Que implica la utilización de áreas especificas para manifestar ideas, pensamientos o críticas? El uso de un lugar, con fines expresivos o comunicativos cuando éste no es aceptado colectivamente, conlleva a un cambio de estado del espacio, pues al momento mismo de suscitar con un objeto o con el cuerpo una acción hay una transformación del entorno, que además puede generar una respuesta[34] de los individuos que habitan o se encuentran en dicha área.

La video proyección en espacios que no son utilizados comúnmente para la exposición audiovisual, bien interfieren con el estado 'común' y 'cotidiano' de un lugar, pues invaden un área física a partir de la imagen y el sonido, así como de diversas herramientas tecnológicas que no hacen parte de éste; son agentes exteriores que no cumplen con las características cotidianas del lugar, los cuales modifican, y proponen perspectivas diferentes de uso dicho espacio[35], las cuales además transforman el 'paisaje'; no es lo mismo un muro blanco en un pasillo a un muro cuya intervención ha permitido que el blanco dejara de ser blanco para convertirse en una superficie de diferentes colores que forman figuras con sentido, una imagen.

---

[34] En el happening la acción que define el autor hace la obra; esto se lleva a cabo a parir del uso de diferentes espacios en los que se propone una relación interactiva con el espectador, evitando en éste una participación pasiva. "El happening es, al mismo tiempo, una crítica a la vida y también darle un valor a las cosas de la vida. El happening y fluxus son una forma de ver la vida y eso nunca desaparece. El arte no debe ser solo un producto comercial. […] Happening y Fluxus son el primer intento en la historia del arte de no discriminar ningún material que existe en el mundo".
El happening es el arte del comportamiento" Wolf Vostel. PEREZ ORNIA, José Ramón. El arte del video: Introducción a la historia del video Experimental. RTVE, Ediciones Serval. España. 1991. p. 42

[35] De acuerdo a la *Estética relacional* propuesta por Nicolas Borrdieu, el arte crea relaciones; el artista interpreta y reproduce a partir de un contexto y una relación con su propio entorno, proponiendo intercambios alternativos.

La video instalación hace uso del espacio para la exposición audiovisual así como de diferentes elementos y herramientas plásticas. Aspectos que nos permiten entenderla no solo a partir de una acción pura de contemplación, pues su propuesta sobre el manejo del espacio, propone que la instalación sea habitada por su espectador. Es una forma de expresión artística que articula lo espacio-temporal, donde el artista representa desde su punto de vista, donde crea un sistema a intervenir, soportando lo que diría Duchamp cuando habla de la acción como ente generador de un entorno que puede ser arte.

4.1.3 TECNOLOGIA EN EL ARTE Y VIDEO

La tecnología avanza cada vez más rápido y ciertamente ha llegado a tomar una importancia significativa en la vida del hombre. Hoy en día resulta casi imposible que los sistemas de organización y control en el mundo funcionen sin las tecnologías.

El desarrollo de las tecnologías nace de las necesidades que la sociedad deben satisfacer, un ejemplo de ello es la guerra que desde el diseño y elaboración de armas, hasta herramientas de comunicación como la radio en la primera guerra mundial han sufrido de numerosas transformaciones en tanto se promueva una necesidad.

En las últimas décadas nos hemos adaptado al mundo partiendo del desarrollo de la tecnología, hemos sido nosotros quienes nos hemos encargado de hacer de ésta una herramienta fundamental para el funcionamiento de las sociedades. Si bien, es cierto que éstas están diseñadas para ayudar al hombre pero ahora también son parte del hombre, y como herramienta es importante extraer de ella cualidades que contribuyan a nuevas propuestas de expresión y comunicación.

> *Las nuevas tecnologías de comunicación, en cuanto a medios, son algo extraordinario, que multiplica las posibilidades. Ahora bien, por su éxito y por los modos que toman en la sociedad de consumo,*

> *puede ocurrir que los medios se conviertan en un fin en sí, bajo diferentes aspectos. Pienso que no hay que perder de vista que los medios de comunicación son medios y que las imágenes son imágenes. Pero como vivimos en un mundo donde la realidad está repleta de imágenes, podemos dudar acerca de cuál es el nivel de realidad exacta* (Auge, citado en Arellano, 2005).

Ciertamente la tecnología y su inevitable papel en nuestras vidas ha cobrado una importancia significativa en términos de creación; El arte se ha apropiado de la tecnología como una forma de expresión y como una herramienta para la realización de obras, el cine por ejemplo, ha contribuido notablemente en éste aspecto pues permite y alienta el desarrollo de cámaras que cuentan con cualidades en registro y captura de imágenes en movimiento capaces de generar nuevas propuestas estéticas.

> *Es un periodo histórico caracterizado por una revolución tecnológica centrada en las tecnologías digitales de información y comunicación, concomitante, pero no causante, con la emergencia de una estructura social en red, en todos los ámbitos de la actividad humana, y con la interdependencia global de dicha actividad. Es un proceso de transformación multidimensional que es a la vez incluyente y excluyente en función de los valores e intereses dominantes en cada proceso, en cada país y en cada organización social. Como todo proceso de transformación histórica, la era de la información no determina un curso único de la historia humana. Sus consecuencias, sus características dependen del poder de quienes se benefician en cada una de las múltiples opciones que se presentan a la voluntad humana. (Manuel Castells)*

Como en los inicios del arte en el video; se presenta una capacidad de reconocer el potencial en las nuevas tecnologías para expresar y comunicar más allá de las formas tradicionales[36].

[36] Steve Mann es profesor de la Universidad de Toronto en la facultad de Ingeniería eléctrica y computacional, a lo largo de su vida se ha dedicado al desarrollo de nuevas tecnologías con respecto al concepto de la realidad y de la interactividad. Es uno de los mayores ejemplos a nivel mundial que se ha encargado de generar propuestas vinculadas con el desarrollo y elaboración de tecnologías y quién a partir de sus proyectos ha encontrado una forma de expresión.
Uno de sus proyectos más populares es el "Wearable computer"; que como su mismo nombre lo indica es un computador que se puede usar en el cuerpo (como una extensión de éste); lo que crea una interacción

4.1.4 REFERENTES DE VIDEO-PROYECCIÓN EN EL ARTE

La apropiación de lugares en las grandes ciudades nace de una necesidad de expresión que está vinculada con el contexto social, político y económico. Ante muchos de los cambios y situaciones relacionados con estos aspectos más de uno ve en los espacios de las grandes urbes una posibilidad de exposición.

El video como una herramienta tanto para la expresión audiovisual como un mecanismo de comunicación, es utilizado por diferentes artistas latinoamericanos que deciden intervenir en espacios públicos concurridos y que han visto en este medio, un instrumento capaz de generar choques perceptivos en los ciudadanos que ven sus obras. De esta manera desarrollan propuestas con respecto a la video proyección que mediante el uso de sus imágenes invitan a la reflexión y el análisis crítico sobre situaciones determinadas de nuestro tiempo.

---

con ésta herramienta más personal, de rápido y fácil acceso. Ésta característica (que se ponga en el cuerpo) hace que su uso y control sea individual, fomentando la privacidad de la información en tanto el que lo tenga puesto es quién puede acceder a ella. Con el proyecto de Mann es posible ver cómo de esa necesidad tecnológica nace una oportunidad de expresión, es la capacidad de utilizar una herramienta como el computador en el cuerpo para desarrollar una alternativa de comunicación.
Otro de los proyectos desarrollados por Steve Mann es el "Eye-tap" sunglasses, cuyo diseño parte de unas gafas que tienen incorporada una pequeña cámara cuya imagen captada es proyectada en el lente izquierdo (cumpliendo al tiempo la función de una pantalla); mientras que el lente derecho funciona de manera normal permitiéndole a Mann ver el mundo como lo hace comúnmente; funciona integralmente con algunos mecanismos fisiológicos de la percepción ya que permiten captar la realidad por medios electrónicos.

Este proyecto en particular le permite al usuario expresarse mediante su vista, que está mediada por la cámara lo que hace más interesante la interactividad que se propone, pues su segunda fase, vinculada con las transmisiones en internet le permiten a sus espectadores estar conectados no solo con la vida de Mann sino con una forma de expresión alternativa, esto en tanto Mann decide que quiere que su cámara capte y por lo tanto que es lo que le está transmitiendo a su público de Internet.

4.1.4.1 FERNANDO LLANOS

Este video-artista mexicano propone el *"Videoman"*, una figura de la cual el mismo es protagonista quién se ha dado la tarea de proyectar videos en distintos puntos de diferentes ciudades, para que las personas incrementen su "consumo" del video.

Mediante un traje que consta principalmente de un video beam, un dvd player y una fuente de energía, elige diferentes ciudades y un punto determinado de éstas para caminar o montar bicicleta mientras su traje está proyectando una imagen. De esta manera va en busca de sus espectadores (atendiendo al popular refrán "si la montaña no va a Mahoma, Mahoma va a la montaña") para que hagan parte de su propuesta audiovisual. Uno de los puntos más interesantes a recalcar en este aspecto, es que quienes llegan a mirar sus proyecciones tienen diferentes reacciones, pues intervienen (reaccionan) con comentarios o actitudes curiosas y propias de un desconcierto, al observar una situación que no resulta cotidiana.

Es posible ver como a partir de los proyectos de Llano, el espacio cobra una importancia significativa. Generalmente el 'videoman' proyecta en espacios públicos y que son relevantes para la sociedad urbana, ya que no proyecta en sectores residenciales con pocos transeúntes y calma; está en la constante búsqueda de transformar el paisaje rutinario de los ciudadanos. ¿Cómo transformar el paisaje? ¿Por qué modificarlo? ¿Podemos hablar de la proyección en un espacio inadvertido?

> *Para el "público" accidental que participa en el espacio que propone este "superhéroe" no hay frente, ni detrás. No hay jerarquía de atención; lo proyectado y el proyectador son igualmente inusitados. Tampoco existe un lugar privilegiado para atender el evento, ni un principio o fin necesarios. Existe, eso si, la conciencia de una proyección que incluye al hombre que la genera. Para Fernando esto implica en última instancia una toma de responsabilidad del mensaje a nivel de tierra. No es en vano notar que al evento que produce Videoman no se asiste; se es parte de él. Se inventa junto con todos los presentes* (Alejo, 2010, Consultado en internet).

Una de sus intervenciones ocurrió en un concurrido aeropuerto donde se ubico con su traje a proyectar imágenes de accidentes aéreos. Dado que estaba dirigiendo sus imágenes en el muro de entrada a la sala anterior al abordaje, a los pasajeros se les veía con cara de angustia y nerviosos al acceder luego de ver los videos del artista.

Los espacios que propone Llanos para sus video proyecciones están vinculados con un propósito comunicativo con respecto a quienes habitan estas áreas, ya que su objetivo está fundamentado en crear choques perceptivos en sus espectadores. Resulta aún más interesante el estudio que hace llanos del lugar y como lo vincula con la imagen que proyecta, ¿como un mexicano, ve el espacio de un español e interviene en él? Creo aquí se presenta una dinámica de percepciones sobre el espacio y el área urbana, que crea la necesidad expresiva y de elaborar proyectos que inciten el avance tecnológico en tanto se hace uso de nuevas herramientas.

4.1.4.2 ANDREA VELAZQUEZ

El trabajo de Andrea Velázquez se apropia de los monumentos y esculturas, (obras de arte ya aceptadas por la sociedad) que yacen en parques y lugares de gran influencia cultural para un país, las cuales, si son estudiadas con detenimiento nos permiten observar cómo están olvidadas y han pasado a ser parte de ese paisaje que todos vemos pero que no apreciamos. Estos monumentos están localizados en lugares específicos e importantes en la ciudad cuyos protagonistas tienen un vínculo cultural de gran envergadura con la sociedad. Velázquez tuvo la oportunidad de contemplar como estas obras son productos artísticos que no pasan a un sentido trascendente en la vida de los individuos, en tanto son escasas las situaciones en que las personas reconocen al personaje o el motivo por el cual se les realizó dicha figura, igualmente pudo observar el constante descuido en el que estos monumentos se encuentran cotidianamente.

Estás situaciones específicas inspiraron a la artista para realizar el proyecto *"Contra Monumentos"* con el cual expresa un discurso político en el que manifiesta su posición sobre determinadas figuras sociales a las cuales se les ha realizado un monumento en su memoria. Muchos de estos monumentos además no cuentan con los cuidados ni el mantenimiento que necesitan lo que hace aún más cuestionable su elaboración.

Este proyecto consiste en atacar al monumento con una video proyección[37]; Para llevarlo a cabo acude a la edición de video en vivo y proyecta sobre los monumentos imágenes que van en contra de la imagen real del monumento y que reconstruye a partir de un sistema de capas de otras imágenes que atienden al discurso que propone al artista con respecto a ese monumento.

37

Andrea Velázquez.
Proyecto Contra Monumentos.

Monumento: Laureano Gómez.

5. PROPUESTA

Intervenir un túnel a partir de una video proyección cuya imagen corresponde al video retrato, propone a su paso una reflexión con respecto al tiempo-espacio tanto del túnel como de las imágenes a proyectar.

Para ello se proyectaron cuatro imágenes consecutivas, correspondientes a un mismo retrato, los cuales tenían una velocidad diferente con respecto a la anterior imagen.

5.1 ESPACIO – TIEMPO: TÚNEL Y VIDEORETRATO

¿Quiénes somos? ¿Dónde estamos? ¿De dónde venimos? Tanto el espacio y el tiempo son dos variables con las con las cuales el hombre a encontrado una forma de percibirse existencialmente, de entenderse como un ser viviente cuyo cuerpo ocupa un espacio y habita en un tiempo. Son dos referentes que nos brindan una ubicación en el mundo, en la vida y que nos permiten determinar nuestras acciones.

¿No resultaría extraño no tener una medición del tiempo? Desde la elaboración del calendario, las horas, los minutos y los segundos; nos situamos y le brindamos un sentido a los acontecimientos de nuestras vidas y la historia del mundo en general. Si hablamos de un hecho histórico como la caída del muro de Berlín, entendemos que fue en Alemania en el mes de noviembre de 1989. Todo el tiempo ubicamos y nos ubicamos en un lugar, en un momento.

> *El primer filósofo importante que se planteó el aspecto de los objetos en un espacio vacío fue Inmanuel Kant (1724-7804) con un famoso acertijo: [Si todo el espacio estuviera vació, y hubiera una*

> *sola mano humana ¿tendría sentido decir que esa mano es la derecha?]. Es evidente, que sin un punto de referencia no tiene sentido, ya que ¿Sería la derecha respecto a qué? Todo es relativo. Si no hay arriba no puede haber abajo. SI no tenemos nada con lo que compararnos no podemos decir si nos movemos. Y lo mismo sucedería si todo se moviera a la misma velocidad en la misma dirección.* (Gómez, p. 106)

El tiempo y el espacio son relativos, necesitamos de ambos para comprendernos en un universo físico que creemos real en el cual llevamos a cabo nuestras acciones.

Ya sea un acontecimiento, una situación individual o colectiva, en el ámbito, cultural, político, artístico vinculado a las ciencias, a la física, a las matemáticas, el tiempo-espacio nos determina en la vida. De acuerdo a las teorías del tiempo-espacio, estos dos términos no podrían entenderse como entes independientes, pues ambos resultan relativos; Albert Einstein plantea en la teoría de la relatividad que tanto el espacio y el tiempo, pueden ocurrir en diferentes velocidades de acuerdo al estado de movimiento del observador, proponiendo además que el espacio y el tiempo se vean afectados por la existencia de una materia, en un universo lineal.

¿Es posible ver el tiempo-espacio relativo en un túnel? El túnel es un espacio lineal que comunica dos lugares, y aquellos que corresponden a los de tránsito peatonal tienen definidas las direcciones en las cuales se llevan a cabo los flujos Al igual que la teoría espacio tiempo de Einstein en el que se propone un Universo lineal; ¿Qué ocurre si hay una manipulación del tiempo, que irrumpa con la idea del universo lineal? ¿Es posible hablar de un tiempo-espacio paralelo? ¿Es posible hablar de éste a partir de un espacio como el túnel?

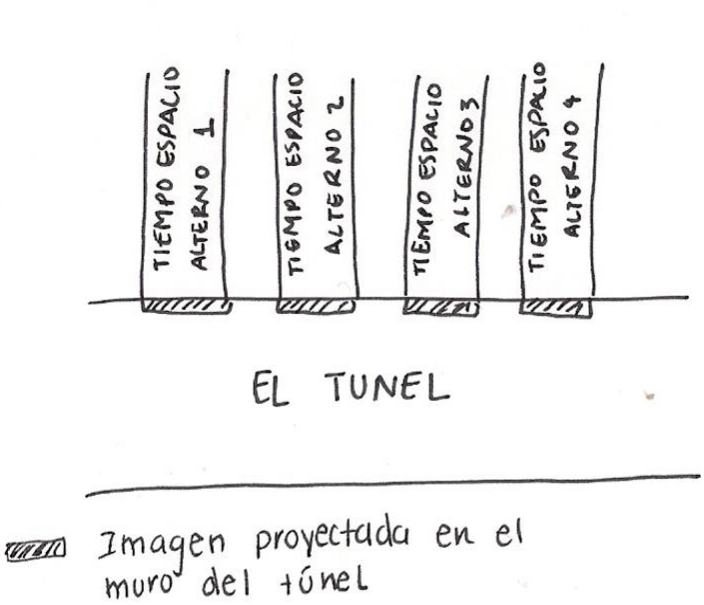
Cuando los video retratos fueron proyectados en el túnel, cada una de las imágenes tenía una velocidad diferente con respecto a la anterior; este ejercicio, propone un tiempo y espacio paralelo a partir de los videos; el túnel deja de tener solo su tiempo y de consolidarse como un espacio único; las imágenes aquí participan basadas en sus propias velocidades, cada una propone tiempos diferentes, tiempos alternativos dentro del mismo túnel.

Los tiempos se hacen elásticos y manipulables, cada imagen y el túnel mismo representaban momentos espacio temporales distintos. El túnel perdería su característica de lineal, pues se presenta el desarrollo de otros tiempo- espacios, paralelos y diferentes, dentro del mismo túnel. ¿Estamos hablando de un espacio expandido? ¿Podemos hablar de un tiempo expandido? ¿Qué implica la manipulación de las velocidades? Rodrigo Alonso dice con respecto al cine expandido:

> *El desplazamiento de la imagen fílmica desde la sala cinematográfica hasta el espacio físico, produjo necesariamente una modificación en las relaciones sensoriales del espectador con dicha imagen. Efectivamente, fue su cuerpo quién tuvo que acomodarse a la nueva situación, estableciendo desde su propia psico-motricidad la aproximación y el grado de integración deseados. Al mismo tiempo esa relación espacial cambiante derivo en una situación perceptual igualmente indefinida en términos absolutos.* (2001)

Mary Jo LaFontaine es una artista que ha trabajado en sus video instalaciones, a partir del audiovisual intervenido en la velocidad de reproducción y la repetición de imágenes, negando cualquier narrativa clásica y proponiendo un ritmo sobre el acontecimiento de la imagen.[38] Sus trabajos proponen una manipulación del tiempo, el tiempo como un caucho, elástico, transformable, son intervenciones que modifican y niegan un solo tiempo como real, es la creación y elaboración de otros momentos dentro de la imagen, momentos que hasta antes de su intervención eran inexistentes. Es como hacer de estas modificaciones en el video y el tiempo, un espacio alterno paralelo.

[38] Mary-Jo Lafontaine. Disponible en: http://www.answers.com/topic/marie-jo-lafontaine-1 [Consultado en: Junio del 2010]


TIEMPO ESPACIO ALTERNO 1
TIEMPO ESPACIO ALTERNO 2
TIEMPO ESPACIO ALTERNO 3
TIEMPO ESPACIO ALTERNO 4
EL TUNEL
Imagen proyectada en el muro del túnel

Con esta disposición y ubicación de las imágenes ocurre un fenómeno similar al que Mari-Jo Lafontaine propone. Cada imagen proyectada en el túnel puede generar a su paso un espacio-tiempo alternativo y paralelo, las imágenes evocan un tiempo espacio diferente y a su vez proponen para el transeúnte un recorrido por el tiempo.

El transeúnte durante su caminata se puede devolver y avanzar, en cada uno de estos movimientos tiene la posibilidad de sumergirse en un retrato que a pesar de ser el mismo, se desarrolla en momentos diferentes. Está ubicación implica la posibilidad de "caminar por el tiempo" ver qué ocurre con el retrato antes y después.

Bajo este orden de ideas, el túnel podría dejarse de entender como lineal pues hay caminos de desviación basados en las imágenes proyectadas en los muros, son imágenes que dejan de fluir hacia la dirección que propone el túnel con respeto a su espacio y tiempo.

Rodrigo Alonso habla del espacio y el cine expandido, a partir de esa búsqueda por hacer de las tecnologías nuevas formas de apropiación, a partir de la búsqueda de nuevos espacios para el desarrollo artístico y cultural como es la Internet, que ahora hace parte de la sociedad configurándose como un espacio alternativo, de la misma manera en que ocurre con los videojuegos y la realidad virtual, espacios que bien pueden ser alternativos

y paralelos, la realidad virtual es diferente y tiene junto a ella sus propios parámetros en tiempo y espacio.

> *El cine expandido buscó ante todo neutralizar la linealidad de la narrativa fílmica y su preeminencia visual. Para esto, propuso la multiplicación de las pantallas de proyección, el uso de la luz como agente estético, la abolición de las fronteras entre las formas artísticas, la estimulación de la corporalidad de los espectadores y el libre juego con las técnicas cinematográficas.*(Alonso. Espacio Expandido. 2001)

6. METODOLOGÍA

Para la realización de ésta video proyección fue necesaria la solicitud de diferentes permisos dado que los túneles disponibles en la ciudad en su gran mayoría son de carácter privado. Una vez obtenido el permiso en uno de estos, se realizo la visita de campo con el fin de organizar la logística y determinar el requerimiento humano, se preparo el video a proyectar y se buscaron los elementos técnicos para llevar a cabo el ejercicio.

6.1 LOS VIDEO RETRATOS

Los tres video retratos elegidos para la proyección se usaron dada la compenetración de los personajes con la cámara y su relación con ésta de forma espontánea y aparentemente honesta; fueron sujetos que decidieron comportarse de forma natural y directa, que tuvieron un grado de compromiso con el acto de posar ante el aparato que les permitió sostener una mirada fija al lente durante más de un minuto; tiempo en el que fue posible percibir diferentes gestos y emociones.

Estos video retratos tuvieron una corrección de color en la que se aclararon los rostros de los personajes dadas las precarias condiciones de luz en el momento del registro. De la

misma manera, se ajustaron los contrastes y los brillos para que las imágenes pudieran finalizarse en escala de grises.

Los colores fueron eliminados, dado que se buscó unificar el estilo de visual de todos los video retratos, además de experimentar mediante el video, un estilo basado en blancos y negros del que la fotografía (en muchas ocasiones) dispone para hacer retrato.

Estos video retratos fueron exportados en cápsulas de diferentes velocidades: Al primer videobeam, por ejemplo, le correspondía la capsula 1 que contenía los tres video retratos en orden consecutivo y con una disminución de la velocidad en un 20%; la capsula 2 que sería la proyectada por el videobeam 2 contenía los tres video retratos en orden consecutivo y estaban con una disminución en la velocidad del 40% y así sucesivamente.

De esta manera cada equipo tenía su propia cápsula de video con la velocidad modificada de acuerdo al orden en que estos iban a ser colocados (uno al lado del otro) para que las imágenes que proyectaran generaran un “delay”.

6.2 EL TÚNEL A INTERVENIR

Me resulta interesante observar como cada espacio funciona de acuerdo a su diseño y como su uso es determinado a partir de las necesidades del hombre; razón por la cual he elegido un espacio vinculado con el desarrollo de las sociedades y de la vida urbana; los túneles. Marc Auge dice al respecto; “La función del espacio está, en consecuencia, en función de los que viven en él” (Auge, 2007).

Los túneles me atraen por su propio origen, pues nacen como vías alternativas cuyo diseño atiende demandas relacionadas con el transporte y la comunicación en áreas con acceso limitado o nulo en búsqueda de la velocidad; una necesidad de manejar el tiempo, acortar distancias. Estas construcciones han crecido con el paso de los años y han contribuido en la elaboración de redes y sistemas de transporte y flujos en las diferentes metrópolis alrededor del mundo.

Este espacio cumple con características particulares y diferentes a otros espacios en la ciudad como los muros, los parques y las plazas; en un principio carecen de luz, son cerrados y solo hay una forma de acceder y salir de ellos. La mayoría de espacios públicos están relacionados con áreas abiertas, con diferentes puntos de acceso y que, como dice Duchamp, están a la vista de todos, el túnel por el contrario está “guardado” y solo se accede a él a menos que sea una necesidad.

Realizar una video proyección en un túnel, también rompería con la ausencia de luz que este espacio tiene como característico a pesar de que estos cuentan en su mayoría con sistemas de iluminación.

Los túneles tanto peatonales y vehiculares que se encuentran en la ciudad de Bogotá se dividen entre los privados (como los pertenecientes al sistema de transporte Transmilenio S.A) y los que son de carácter público; los cuales están bajo el cuidado y la administración de la Alcaldía Mayor de Bogotá y su departamento de espacio público.

En la entidad de carácter privado Transmilenio S.A fue solicitado un permiso para la utilización del túnel de tránsito peatonal de la estación de Ricaurte, la cual cuenta con un gran flujo de peatones (el acceso a este túnel esta mediado por un pago con el cual se puede hacer uso de los articulados, sin embargo éste aspecto es la única restricción ya que este sistema es público en tanto todos los ciudadanos tienen derecho a hacer uso de éste, no hay otras formas de limitar el acceso diferente a la compra de la entrada) además se encuentra ubicado en una zona de gran importancia para la ciudad, y sus características espaciales eran las adecuadas para la instalación de los equipos. No obstante la entidad nunca confirmó la posibilidad de realizar el ejercicio en dicho espacio. Otro túnel de carácter privado solicitado (que también contaba con las características requeridas), pertenecía al aeropuerto Internacional El Dorado el cual en dicho momento no estaba habilitado para el tránsito peatonal, lo que hacía inválido el ejercicio propuesto.
Bogotá es una ciudad que cuenta con pocos túneles públicos, y los dos que fueron solicitados a la Alcaldía Mayor de Bogotá, requerían del permiso de terceros o no contaban con las características suficientes para llevar a cabo la instalación de equipos.

La elección del túnel estuvo determinada por las características físicas del espacio que resultaban propicias, así como por la oportuna respuesta de la entidad a la cual le fue solicitado el permiso. El túnel utilizado fue el perteneciente al Parque Jaime Duque, el cual se presentó como un espacio cuyo flujo de peatones los fines de semana era numeroso lo que favorecía el propósito del ejercicio, de la misma manera fue un túnel cuyas medidas resultaban propicias para el desarrollo de la instalación: A lo largo era lo suficientemente extenso para realizar un recorrido considerable que permitiera la correcta proyección consecutiva de los video retratos y la longitud del ancho permitía (mediante el tiro –ubicación- del videobeam) la proyección de las imágenes con un tamaño considerable.

Construido desde 1983 el túnel del Parque Jaime Duque, conecta los parqueaderos y las taquillas con el parque. Con una medida de 24 mts de lado a lado, un ancho de 4 mts y una altura que no supera los 2 mts, es utilizado por al menos 100 visitantes del parque

durante un sábado para cruzar (subterráneamente) la calle que separa la entrada con el terreno compuesto por las atracciones del parque.
Los visitantes del Jaime Duque y por ende los transeúntes del túnel son en su gran mayoría familias cuyos miembros son niños entre los 2 y los 12 años, quienes van a disfrutar de las atracciones del lugar.

El parque al que pertenece el túnel a intervenir está ubicado en un sector rodeado de construcciones entre las cuales hay restaurantes, unas pocas casas y locales comerciales, es una zona bastante pequeña, constituida por una población reducida y las actividades que allí se desarrollan no cumplen en su totalidad con los trabajos realizados en las ciudades, todas las anteriores características no hacen de ésta área precisamente urbana a pesar de pertenecer a un municipio que en su centro podría considerarse como urbano, por otro lado este espacio difícilmente podría considerarse como rural, pues su ubicación a unos pocos metros de la autopista y las actividades que se llevan a cabo en esta zona tampoco corresponden de forma precisa a las tareas propias del campo. El parque puede no estar ubicado en una ciudad, pero cuenta con la visita y la participación de un número considerable de personas, que al igual que las ciudades, y las redes y sistemas que éstas llevan consigo, generan un flujo, un movimiento, y un constante devenir de acciones que le atribuyen al espacio fuerza como un espacio común, compartido en el que sus visitantes juegan el rol más importante ya que sin éstos, el parque no tendría sentido alguno. Es por ello que a pesar de no estar ubicado precisamente en Bogotá, de no estar en un área 100% urbana contaba con características que permitirían el desarrollo del ejercicio en el aspecto vinculado con la participación y recepción de la video proyección por parte de los peatones.

Este túnel tampoco es un lugar público en tanto para acceder a éste se debe pagar un monto de dinero específico, pero como ocurre con otros túneles de entidades privadas, este es el único aspecto que limita la entrada a dicho espacio ya que cualquiera que desee y tenga los medios para hacerlo puede pasar por éste, el parque presta un servicio al

público, a la comunidad en general y no se centra necesariamente en un grupo o una comunidad específica de personas. Además de ello atiende a una necesidad como espacio alternativo en el cual es posible conectar dos áreas distintas del parque, sin tener que salir del gran terreno que lo compone.

6.3 ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

Para cada proyección se necesitó: Un videobeam, un computador, dos tomas de energía y dos extensiones (a falta de un computador de los 4 que se necesitaban se uso un DVD player). Dada la ubicación de dichas tomas se dividieron los equipos; un conjunto de dos videobeams y dos computadores fueron conectados en las tomas al extremo derecho del túnel y el otro conjunto de videobeams con el computador y un dvd player se conecto al extremo izquierdo del túnel, con el fin de evitar sobrecargas en las tomas de energía.

Cada "paquete" de equipos para una proyección debía estar a cargo de una persona, en especial, al momento de reproducir todos los videos al tiempo.

Los video retratos se corrieron en Windows media player y en el DVD player respectivamente.

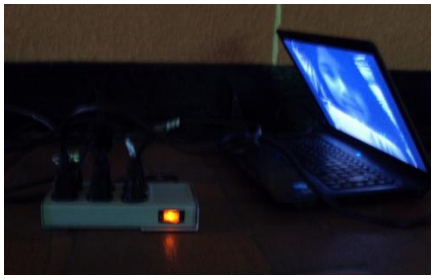
6.4 EJECUCCIÓN

El día anterior a la proyección se realizo el estudio pertinente del espacio, de la misma manera se probaron los videobeam y las tomas de energía con el fin de identificar las posibles falencias del lugar, así como requerimientos técnicos adicionales, para suplir estás necesidades el día del ejercicio.

La conexión de los respectivos videobeams con los computadores y estos a su vez a las tomas de corriente, fue un proceso con una duración cercana a los 35 minutos, posteriormente se procedió a la corrección de color de los proyectores, para que todas las imágenes no difirieran entre ellas. Por último se organizaron los diferentes operadores en un equipo distinto, con el fin de iniciar la reproducción al tiempo de todos los video retratos.

Se requiere de un equipo entre 4 y 5 personas, de las cuales 4 están encargadas cada una de un grupo de equipos de proyección y el correcto funcionamiento de la cápsula de video correspondiente a su videobeam; adicionalmente se necesitó una persona para el registro fotográfico y de video del ejercicio.

Todos los equipos se posaron en el piso y fueron ubicados en el muro derecho del túnel lo más cercanos a éste para no irrumpir con el paso de los transeúntes.



7. CONCLUSIONES

7.1 CON RESPECTO AL VIDEO RETRATO

Cuando una persona es ubicada frente a la cámara y esta es consciente de dicha situación, su actitud cambia, fabrica su imagen y dispone su cuerpo en búsqueda de una posición con la cual el sujeto se representa, "cuando me siento observado por el objetivo, todo cambia: me constituyo en el acto de 'posar', me fabrico instantáneamente otro cuerpo, me transformo por adelantado en imagen" (Barthes, 1990, p. 41), este hecho es un factor innegable a la hora de retratar al "spectrum"[39] y fue un ente presente en los video retratos de la proyección.

Cada uno de los personajes del video-retrato a proyectar mostro que en las teorías de la narración clásica llaman en el personaje como un "arco de transformación". Estos tres sujetos en un tiempo determinado cambiaron su gesto y actitud frente a la cámara. Desde un principio como lo propone Barthes estaban consientes de la existencia del "operator" y sostuvieron una relación con la cámara que durante el registro presento puntos de quiebre, cambios en los personajes tanto en la actitud como en los gestos que hacían, por situaciones especificas que acontecían en el momento de hacer el retrato. Los llamados "puntos de quiebre" son muy específicos, pasaban de un estado alterado a un estado de alegría, o viceversa, de un momento a otro el aburrimiento o la frustración eran emociones que sacaban a relucir luego de un tiempo "prolongado" de estar frente a la cámara; digo prolongado pues en el video retrato a diferencia de la fotografía: la acción de posar y capturar la imagen del sujeto no es de unos segundos, esta imagen necesita del tiempo para ser video, es una imagen cuya duración está determinada por un tiempo

[39] Roland Barthes en su libro "La cámara Lucida" plantea el *operator* como el que toma la fotografía, el *spectator* como aquel o aquellos espectadores de la dicha imágen y el *spectrum* como el sujeto u objeto fotografiado.

paralelo, la imagen misma cuenta con un registro temporal a diferencia de la imagen congelada que propone la fotografía.

Luego de minutos de una cara de seriedad hay una leve sonrisa, la actitud de los sujetos retratados al principio de la grabación es diferente a la actitud final; es probable que al principio el "spectrum" se encuentre temeroso ante la cámara y que luego por el transcurso del tiempo, halle un reconocimiento del aparato que le atribuye confianza al sujeto entendiendo la cámara como igual. Quién es retratado cambia su actitud durante el video-retrato, empieza de una manera y termina de otra, se presenta el arco de trasformación, cuyo camino comprende cambios en: la actitud, la mirada, la ubicación del cuerpo y los gestos; puntos de quiebre en la estabilidad emocional a partir de situaciones del mismo entorno.

7.2 CON RESPECTO AL TÚNEL COMO MEDIO

Un túnel como el Jaime Duque el cual recibe decenas de personas en un fin de semana, se presenta como un espacio propicio para exponer el audiovisual y más aún si está dirigido a los niños. Durante el desarrollo de este ejercicio de video proyección los más interesados en la imagen y quienes se detenían frente a ellas cautelosa y curiosamente para entender los movimientos eran los niños. Esto ocurría en su mayoría cuando las cápsulas se encontraban reproduciendo los video retratos de las dos niñas pequeñas lo que quizás producía una empatía con los menores. Por otro lado es importante tener en cuenta que los pequeños entran bastante ansiosos al parque con una actitud receptiva con respecto al lugar y las cosas que en este van a encontrar, por tanto al acceder al parque, el túnel es el primer espacio que da la bienvenida al espacio compuesto por las atracciones, hecho que los niños pueden ver como una atracción más.

De la misma manera fueron los pequeños quienes se sintieron más fascinados con las sombras y la representación del cuerpo hecho silueta sobre los retratos del muro.

Los adultos por su parte difícilmente se detuvieron a observar la proyección y por el contrario caminaban por el pasillo a gran velocidad, veían las imágenes pero a diferencia de los niños no se acercaban a la proyección ni estudiaban los rostros; la instalación se les presentaba como un hecho poco común la cual (a menos que fuera analizada) no representaba mayo situación.

El túnel en sí ya se presenta como un medio, es un lugar en el que se transporta, es un medio que comunica dos espacios, un canal direccionado cuyos flujos de movimiento están determinados desde el momento de su construcción. Tratándose del túnel del Jaime Duque, se sabe que este lugar llevara a su transeúnte para el parque o para las taquillas.

Para que un túnel tenga la habilidad de captar la atención del transeúnte, todo depende del mismo contexto y ubicación. En este caso el parque es un lugar al que las personas asisten ansiosas y con muchas expectativas, por lo tanto al transitar por este, los video retratos pueden pasar como un acontecimiento desapercibido, como ocurrió durante el día de la intervención.

7.3 CON RESPECTO A ESPACIO-TIEMPO

Hablar de espacio tiempo es, de alguna manera reflexionar sombre nuestra propia existencia, cual es nuestra posición en el mundo y como nos desarrollamos con respecto a los demás en el universo. Hablar del espacio-tiempo me permitió analizar otras formas que podrían ser alternativas del tiempo ¿El subconsciente implica un tiempo paralelo? ¿Los sueños implican un espacio-tiempo alternativo?. La imagen por si sola, también logra este viaje en el tiempo, nos puede trasladar a días pasados a partir de la representación.

BIBLIOGRAFÍA

- Alcaldía Mayor Departamento Administrativo de Planeación Distrital. *Plan Maestro de Espacio Público*. Departamento administrativo de planeación Distrital. Bogotá. 2006. *TOMO 1 Y TOMO 2*.

- Alcaldía Mayor Departamento Administrativo de Planeación Distrital. *UPZ norma común Decreto 159 de 2004*. Alcaldía Mayor. Bogotá. 2007

- ALONSO, Rodrigo. *Fuera de las formas del cine: Experiencias del cine expandido en Argentina.* Universidad de Buenos Aires. Archivo General de la Nación. Buenos Aires. 2001

- ALONSO, Rodrigo. *Espacio Expandido.* Art.es. Madrid. Noviembre 2004 / Febrero 2005.

- ALEJO, Mauricio. *Videoman*. (En línea) Disponible en: http://www.fllanos.com/vi_video/proyecto.html [Consultado en: Abril del 2010]

- *Arquitectura Relacional.* (En línea) Disponible en: http://rhizome.org/artbase/2398/fear/relarc.html [Consultado en: Mayo del 2010]

- ARELLANO, Juan. *Entrevista Marc Auge: El no lugar y otras teorías.* 2005. (En línea). Disponible en: http://arellanos.blogspot.com/2005/06/marc-aug-el-no-lugar-y-otras-teoras.html [Consultado en: Marzo del 2010]

- AUGÉ, Marc. *Sobremodernidad. Del mundo de hoy al mundo de mañana.* 2007. (En línea) Disponible en: http://caosmosis.acracia.net/?p=769 [Consultado en: Abril del 2010]

- BACHELARD, Gaston. *La poética del espacio*. Fondo de cultura económica. México. 1997.

- BARTHES, Roland. *La cámara lúcida: Nota sobre la fotografía*. Ediciones Paidós. Barcelona. 1992. Imp.2004.

- BIOY CÁCERES, Adolfo. *La invención de Morel.* Editorial Norma. Bogotá. 2007.

- BOURRIAUD, Nicolas. Relational Aesthetics. Les Presses du réel. (s.i). Imp. 2002

- CASTRO JARAMILLO, Lorenzo. *Bogotá, el renacer de una ciudad*. Editorial Planeta Colombia. 2007

- CORTAZAR, Julio. *Historias de Famas y Cronopios, "Haga como si estuviera en casa*". Disponible en: http://www4.loscuentos.net/cuentos/other/1/3/47/ [Consultado en: Abril del 2010].

- DEBRAY, Régis. *Vida y muerte de la imagen, historia de la mirada en occidente*. Barcelona. Paidos. 1994.

- DE MICHELLI, Mario. *Las Vanguardias del S XX*. Alianza Editorial. Madrid. 1992. (versión en castellano Angel Sanchez Gijón).

- FRASCARA, Jorge. *El poder de la imagen.* Ed. Infinito. Buenos Aires. 1999.

- GALAT, José. *Postmodernidad y modernidad frente a la pre modernidad*. Universidad La Gran Colombia. Bogotá. 2008.

- GARCIA MARQUEZ, Gabriel. *Como se cuenta un cuento*. Ed. Voluntad. Bogotá. 1995.

- GÓMEZ, Teodoro. *Einstein Relativamente Fácil.* Océano. Barcelona. 2004.

- HEMMER, Lozano. *Body Movies.* (En línea) Disponible en: http://www.lozano-hemmer.com/body_movies.php#1 [Consultado en: Mayo del 2010]

- IANNI, Octavio. *Enigmas de la modernidad – mundo*. Siglo Veintiuno Editores. México DF. 2000.

- LA FERLA, Jorge. *El medio es el diseño audiovisual*. Editorial Universidad de Caldas. Manizales. 2007.

- LINDON, Alicia. *Diálogo con Néstor García Canclini. ¿Qué son los imaginarios y cómo actúan en la ciudad?*. Revista Eure, Vol. XXXIII, No 99, Santiago de Chile, agosto de 2007.

- LOPEZ ROJO, Alfonso. *Situacioncitas, arte, política y urbanismo.* Lápiz, Revista Internacional de arte. Vol. 16. No. 128 – 129. 1997.

- MEGAW, T.M. BARTLETT, J.V. *Tuneles. Planeación, diseño y construcción*. Editorial Limusa. México. 1988.

- PABÓN, Consuelo. *Creatividad y experimentación.* (s.e), (s.i), (s.f).

- PEREZ ORNIA, José Ramón. *El arte del video: Introducción a la historia del video Experimental.* RTVE, Ediciones Serval. España. 1991.

- PERNIOLA, Marío. *Los Situacionistas, historia crítica de la última vanguardia del S XX*. Ediciones Acuarela & A. Machado. Madrid. 2007.

- POE, Edgar Allan. *El hombre de las muchedumbres*.

- SABATO, Ernesto. *El túnel*. Editorial Oveja Negra. Colombia. 1983.

- SERRANO, Andrés. *Autorretrato.* Lápiz, revista internacional de arte. No. 124. 1996.

- SILVA, Armando. *Entrevista a Armando Silva: Ser santiaguino o porteño es, primero, un deseo.* Entrevista por: María Constanza Mujica. (En línea) Disponible en: http://www.bifurcaciones.cl/004/Silva.htm. 2005. [Consultado en: Junio del 2010]

- SONTAG, Susan. *Sobre la Fotografía*. Edhesa. 1981. Imp. Bogotá. Alfaguara. 2005.

- VAN GOGH, Vincent. *Cartas a Theo*. Barral editores. Barcelona. 1987.

- VARELA BARRIOS, Edgar. *Desafíos del Interés Público. Identidades y diferencias entre lo público y lo privado*. Programa editorial Universidad del valle. Cali, Colombia. 2005

- VIOLA, Bill. *Reasons for knocking at an empty House*. The MIT Press. Anthony d'offay Gallery. Londres. 2002.